

DVD

JOC
FULL!

GOthic II

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Decembrie 2006

13,5 LEI

PRESENTS

A M. GHINEA & CIOŁAN REVIEW

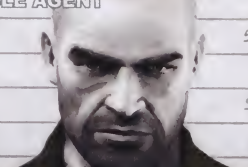
GOthic 3

**DARK MESSIAH
OF MIGHT AND MAGIC**



review

**SPLINTER CELL:
DOUBLE AGENT**



review

test comparativ



DEMOS: FIFA MANAGER 07 ■ SAM & MAX: EPISODE 1 CULTURE SHOCK ■ SID MAYER'S RAILROADS! ■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT ■ PRO EVOLUTION SOCCER 6
MODS: MISTAKE OF PYTHAGORAS ■ SPACE HULK II: DESCENT TO PURGATORIO ■ THE THIRD REICH **FILME:** ARMY OF TWO ■ THE DARKNESS ■ DEVIL MAY CRY 4
■ HUXLEY ■ CLIVE BARKER'S JERICHO ■ TRACKMANIA UNITED **UTILITARE:** FORCEWARE 93.71 ■ ATITOOL 0.25B16 ■ TOTAL COMMANDER ULTIMA PRIME 2.0



12



Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază: ASUS chipset I965P Socket 775
 Procesor: Intel® Core™2 Duo E6300
 Memorie: 1GB DDR 2
 HDD: 250 GB
 Unitate optică: DVD RW
 Placă video: ASUS nVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
 Placă de sunet: onboard
 Placă de rețea: onboard
 Carcasă: Modecom ATX 400W
 card reader intern.

Ultra PRO
Computers
 ultrabuni în calculatoare



Intel®, Intel Logo®, Core™ 2 Duo și Core™ 2 Duo Inside Logo® sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acestuia din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)

Redactor-şef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei **LEVEL** a fost publicată în 24.000 de exemplare.

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), **LEVEL** are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

K-Tech	C2
Media DOT	9
Ubisoft	11, 23, 39, 71
TNT Games	17, 45
Best Distribution	31
Sony	35
Asesoft	51
Star Print	57
Genesys	61
RDS	75
Autoshow	77
Univers Moto	79
Flamingo Computers	C4



Mitza, ianuarie 2005: „[...]ce sequel-uri de calibru ne-au mai năpădit în ultima vreme.[...]Vreau și altceva decât NOS, monștri din IAD, orci și castele medievale”. Doi ani sunt ca și făcuți, iar vedetele sunt Sam Fisher, Need for Speed X (tot primul a fost cel mai de impact), un nou Battlefield și, bineînțeles, eroul necunoscut. De Sam și Max nu spun nimic. Totuși, se întorc după 13 ani de la superbul Hit The Road, timp în care le-am dus cu toții dorul. Ca de obicei, speranțe sunt, dar la fel se prezenta situația și acum câțiva ani. Ce s-a schimbat?! În principiu, nimic, așa că îmi vine tot mai greu să cred că The

Witcher, Kane și Lynch vor aduce aerul proaspăt așteptat de toată lumea. Îmi este teamă că se vor rezuma la a fi jocuri bune care probabil vor însuma multe elemente reușite din alte foste glorii. Toată lumea a început cursa spre foto-realism și sunt primul care se roagă pentru reușita lor. După ce vor pune și sunetul pe 20.1, poate se va mai trezi câte un nebun să strice liniștea companiei și să propună și un brainstorming pentru gameplay. Și dacă toți vor fi de acord că acest lucru nu-i oprește din calea spre împlinirea absolută, poate ceva se va schimba. Și totuși, până atunci Who *Will* save the day?

Mitza, ianuarie 2005: „Vreau să nu ne complacem în normalitatea asta și să ne aducem aminte de ce sunt jocurile atât de speciale. Nu ne lăsați să devenim doar o altă „industrie”.

■ Rzarectha



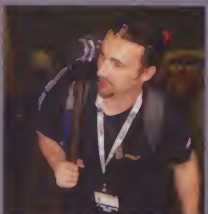
TOP 3 / REDACTOR

**cioLAN**

1. Sam & Max Episode 1: Culture Shock
2. Dark Messiah of Might and Magic
3. Splinter Cell: Double Agent

**BogdanS**

1. Teac PowerMax HP-11
2. Nintendo DS Lite
3. Logitech Cordless Internet Handset

**Locke**

1. Dark Messiah of Might and Magic
2. Battlefield 2142
3. Gothic 3

**Marius**

1. Gothic 3
2. Dark Messiah of Might and Magic
3. Sam & Max Episode 1: Culture Shock

**Rzarectha**

1. Sam & Max Episode 1: Culture Shock
2. Splinter Cell: Double Agent
3. Gothic 3

**KiMO**

1. Dark Messiah of Might and Magic
2. Splinter Cell: Double Agent
3. Gothic 3

Demo

FIFA Manager 07 (DVD)
 Melbourne Cup Challenge
 Pro Evolution Soccer 6 (DVD)
 Sid Meier's Railroads! (DVD)
 Sam & Max Episode 1 - Culture Shock
 Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (multi) (DVD)

MODs

Mistake Of Pythagoras (Half-Life 2) (DVD)
 Space Hulk 2: Descent to Purgatorium (Warhammer 4,000: Dawn of War) (DVD)
 The Third Reich (Unreal Tournament) (DVD)

Filme

Age of Conan: Hyborian Adventures (DVD)
 Army of Two
 The Darkness (DVD)
 Devil May Cry 4 (DVD)
 Enemy Territory: Quake Wars (DVD)
 Gears of War (DVD)
 Huxley
 Clive Barker's Jericho
 Metro 2033 (DVD)
 Medal of Honor: Airborne (DVD)
 Trackmania United

Imagini

Aion: The Tower of Eternity
 Armored Core 4
 Gods & Heroes: Rome Rising
 Anarchy Online: Lost Eden
 Rainbow Six: Vegas

Wallpaper

Warhammer 40k: Dawn of War - Dark Crusade
 Hellgate London
 Sexy Beach 2
 Star Trek: Legacy

Screensaver

F.E.A.R. (DVD)
 Nintendogs

Drivere

ATI Catalyst 6.9 cu Control Center (DVD)
 NVIDIA ForceWare 93.71 (DVD)

Patch

Dark Messiah of Might and Magic v1.01 (DVD)
 DEFCON v1.1
 El Matador v1.1 (DVD)
 Gothic 3 v1.09 (DVD)
 Sid Mayer's Railroads! v1.01
 Stronghold Legends v1.11
 X3: Reunion v1.4.03 - v2.0.01 (DVD)

Antivirus

Kasperski Antivirus Personal 6.0.1.410 Beta

Freeware

ATITool 0.25 Beta 16 pre8
 Combined Community Codeck Pack 07-22
 FlashGet 1.73 build 128 (DVD)
 Hamachi 1.0.1.0 Final
 MPlayer for Windows (Full) 1.2 (DVD)
 RivaTuner 2.0 RC 16.1

Shareware

AVI MPEG WMV Joiner 1.9.85.1114 (DVD)
 Easy CD Ripper 2.38 (DVD)
 Media Center 12.0.111 Beta (DVD)
 Speed Video Splitter 2.4.26.9
 Total Commander Ultima Prime 2.0 (DVD)
 WinZip 10.0.7245 (DVD)
 XP Smoker Pro 5.2

EXTRA

Frozen Bubble (versiune completa)
 Neverball (versiune completa)
 LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Gothic II

Ho! Ho! Ho! Moș Crăciun vine mai repede cu LEVEL. Uitați toate reclamele la detergent care promit aceeași chestie, la noi e pe bune. Nu de alta, dar jocul full este Gothic. Și nu oricare, Gothic III! Să-mi moară renii de vă mint! Pe scurt, tot ce v-a plăcut la Gothic, dar la o scară mai mare. O lume mai

întinsă, mai multe quest-uri, mai multe aventuri, mai multe ore în care o să vă pierdeți în universul magic al lui Gothic III! (plus că ăsta o să vă și meargă pe calculatoare)

Atenție!!!! CD-ul Demo din acest număr conține și a treia parte a kit-ului de instalare a jocului full de luna aceasta, Gothic II.



DECEMBRIE 2006

Editorial Știri

PREVIEW

Drakensan
Kane & Lynch: Dead Men
Warhammer Online

REVIEW

Battlefied 2142
Paraworld
Need for Speed: Carbon
Sam & Max Episode 1: Culture Shock
Gothic 3
Splinter Cell: Double Agent
Dark Messiah of Might and Magic
Marvel: Ultimate Alliance
Scarface: The World is Yours
Sid Meier's Railroads

ONLINE

City of Villains Journal
Guild Wars Journal
World of Warcraft Journal
Eve Online Journal

HARDWARE

Nintendo DS Lite
Logitech Wireless DJ Music System
Abit iDome DS500 și SW510
Logitech Cordless Internet Handset
Samsung SyncMaster 205BW

3 Logitech QuickCam Ultra Vision 63
6 Thermaltake Tsunami Dream 63
Scythe Kama Connect USB 2.0 63
LG GSA-H22L 64
Altec Lansing VS4221 64
12 Asus WL-100W 64
14 Steelpad QcK 64
18 Personal Home Cinema – Comparativ 66
Get Mobile
Nokia N75 70
Sony Ericsson P990i 70
Motorola RIZR 70
Samsung X520 70

LIFESTYLE

42 www. 72
46 Filme – Borat 72
50 Filme – Heroes 73
52 DVD-uri 73
54 Patch 76

CHATROOM

78

Next Issue

83

CCP + WHITE WOLF = LOVE

Pentru cei care ați deschis mai târziu ochii sau nu stați prea bine cu memoria numelor, CCP este compania islandeză din spatele fenomenului EVE Online. White Wolf este „tăticul” lui World of Darkness, universul sumbru care „ține în spate” o serie dintre cele mai populare pen&paper RPG-uri, printre care se numără și Vampire: The Masquerade, Werewolf: the Forsaken. Contactată de CCP pentru un posibil Trading Card Game EVE, White Wolf a dus lucrurile mai departe și le-a propus islandezilor un parteneriat foarte profitabil. Pentru ei, dar în aceeași măsură și pentru noi. De ce spun asta? Pentru că fiecare dintre



cele două companii va face ce știe mai bine cu proprietățile intelectuale ale celeilalte. White Wolf se va ocupa de romane, board games și alte giumbușlucuri tipărite situate în universul EVE, iar CCP, cel mai probabil, va primi undă verde pentru un MMORPG World of Darkness.

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY, ANUNȚAT

În 2006, sânnii Larei au împlinit zece ani. Mulți ani și multe cupe înainte, băieți. Pentru a sărbători cum trebuie evenimentul, oamenii de la Eidos s-au gândit să-i mai pună încă o dată la treabă în Lara Croft Tomb Raider: Anniversary, un remake al primului Tomb Raider, apărut în - n-o să ghiciți niciodată - 1996. Adică acum 10 ani. Aventuri vechi, engine nou și aceleași... pistoale apetisante pe care le știm și le-am iubit încă din 1996. To(r)tul în primăvara lui 2007.



GEARS OF WAR PENTRU PC, LA SFÂRȘITUL ANULUI VIITOR?

Ei, oarecum ne așteptam la asta, dat fiind că Microsoft obișnuiește, în cazul unor jocuri cu potențial mare la vânzări, să mențină cât mai mult exclusivitatea în favoarea propriilor console, în speță Xbox 360. Așadar, informația conform căreia Gears of War pentru Windows Vista va fi lansat la finele anului 2007 pare cât se poate de adevărată. Nemții de la Console Wars au fost primii care au mușcat-o cu sete, imediat după ce au citit lista lansărilor Microsoft-iene pentru Elveția, care exact asta zice: „Gears of War pentru PC, disponibil în ultima parte a anului 2007.” Ca fapt divers, cu această ocazie am aflat că jocului i-a fost refuzată clasificarea de către biroul de

rating german, care i-a interzis comercializarea pe întreg cuprinsul țării. Amatorii pot oricând să-l importe, totuși, dintr-o țară vecină, până când Microsoft va lua hotărârea să-i modifice conținutul.



TEST DRIVE UNLIMITED PENTRU PC, AMÂNAT

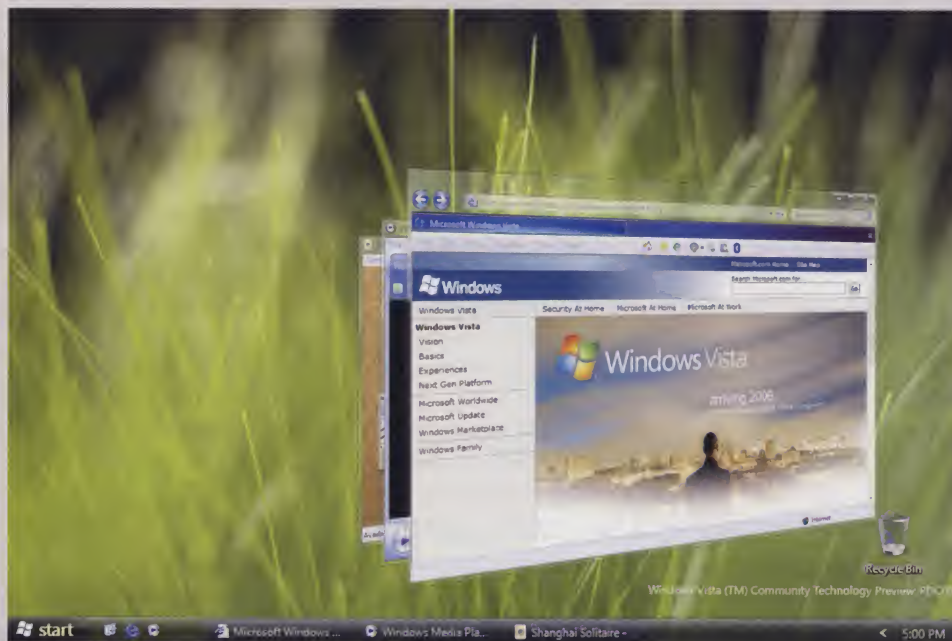
Atari a mormăit în direcția băieților de la FiringSquad, anunțând că au decis amânarea lansării jocului Test Drive Unlimited pentru PC, PS2 și PSP. Prin urmare, jocul, care este disponibil deocamdată doar pentru Xbox 360, va vedea lumina zilei pe restul platformelor în februarie 2007, și nu în toamna 2006, cum ne-au amăgit inițial.



LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	129
2. World of Warcraft	44
3. FIFA 07	36
4. Call of Juarez	15
5. Company of Heroes	14
6. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	10
7. Age of Pirates: Caribbean Tales	8
8. Caesar IV	8
9. GTR 2	6
10. Joint Task Force	0

Top preluat de pe www.level.ro



WINDOWS VISTA ESTE GOLD!

Ați auzit bine, tovarăși! Microsoft a trâmbișat vestea prin intermediul site-ului oficial și a anunțat în același timp că sistemul de operare Windows Vista a luat drumul producției. Acum nu îmi mai rămâne decât să aștept hardware-ul și software-urile care vor face din Vista, chipurile, o experiență unică. Primul pas logic în această direcție îl constituie achiziția unei plăci video DX10. GeForce 8800 GTX de la NVIDIA este prima care suportă complet noile funcții DirectX din Vista, însă perspectiva falimentului în care m-aș bălăci după respectivul efort financiar nu prea mă încântă. Mă-mprumută careva cu 600 de euro?

Era să uit, Microsoft plănuiește să lanseze Windows Vista pe 30 ianuarie 2007. Și cam atât. Cred.



CRYSIS, AMÂNAT

Programat pentru lansare în trim.I 2007, mult așteptatul Sci-Fi FPS Crysis, rezultat al colaborării Crytek-EA, a fost mutat în anul fiscal 2008, deci după aprilie 2007. Pentru această perioadă a mai fost anunțat și co-op-ul Army of Two, joc pentru PS3 și 360. EA a mai confirmat ca fiind în lucru Sims 3 (PC, Wii și PS3), LOTR, SimCity și jocul The Simpsons, așteptat să însoțească filmul The Simpsons în 2007.



UBISOFT PUBLICĂ STAR TREK

Ubisoft, unul dintre cei mai importanți editori de jocuri video, a anunțat un acord cu Bethesda Softworks în vederea publicării jocurilor Star Trek: Legacy pentru Xbox 360 și PC, Star Trek: Tactical Assault pentru Nintendo DS și Sony PlayStation Portable, precum și Star Trek: Encounters pentru PlayStation2. Lansarea în Europa a acestor trei titluri va avea loc în luna decembrie a acestui an.

În Star Trek: Legacy jucătorul va înfrunța un amiral de flotă de război; iar în această calitate, îi vor fi testate abilitățile tactice și strategice în confruntări în timp real. La nivel grafic, jocul oferă redarea fidelă a navelor de război, modelarea reală a daunelor și efecte vizuale spectaculoase. Povestea acestui joc cuprinde universul Star Trek în totalitatea sa, începând de la seriile originale și până la Star Trek: Enter-

prise, cu incursiuni în lumile din The Next Generation, Deep Space Nine și Voyager. Profitând de avantajele consolelor din noua generație, Star Trek: Legacy include câmpuri de luptă dinamice tridimensionale, cu peisaje spațiale spectaculoase și suport multiplayer complet. Jocul este dezvoltat de echipa Mad Doc Software, creatoarea apreciatului Star Trek Armada II.

Star Trek: Tactical Assault propune lupte aeriene în timp real care se desfășoară în universul specific filmelor și seriilor Star Trek. Jucătorul are la dispoziție o multitudine de modele de nave de război, armament și rase de extraterestri, conforme universului Star Trek. Te vei putea implica în lupte single player, în campaniile Federației sau în cele Klingoniene sau îți vei putea înfrunța adversarii în dueluri multiplayer wireless. Jocul este dezvoltat de echipa Quicksilver Software, creatoarea popularului Star Trek: Starfleet Command.

Star Trek: Encounters este un « shoot 'em-up » arcade care te va purta în lupte spațiale într-o lume cu nave, personaje și arme adunate de-a lungul istoriei de 40 de ani a universului Star Trek. Preia comanda navei tale spațiale și declanșează haosul în galaxie pentru a-ți apăra echipajul și pentru a-ți distruge inamicii în lupte nimicioare. Jocul este dezvoltat de Scotland-based, 4J Studios.



LINE-UP-UL NINTENDO WII PENTRU EUROPA

Nintendo a anunțat că, până la sfârșitul anului, vor fi lansate în Europa 27 de titluri Wii. Iată lista completă:

Nintendo

Wii Sports (inclus cu Wii)
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii Play (inclusiv Wiimote)

Activision

Call of Duty 3
Marvel: Ultimate Alliance
Tony's Hawk's Downhill Jam

EA

Madden NFL 07
Need for Speed Carbon

Midway

Happy Feet
Rampage: Total Destruction

Sega

Super Monkey Ball: Banana Blitz

System 3

Gottlieb Pinball Classics
Super Fruit Fall

THQ

Cars
Barnyard
Spongebob Squarepants: Creature from the Krusty Krab

Ubisoft

Blazing Angels: Squadrons of WWII
Far Cry: Vengeance
GT Pro Series
Monster 4x4: World Circuit
Open Season
Rayman Raving Rabbids
Red Steel
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

De asemenea, mai sunt pregătite 31 de titluri „retro”, care vor fi disponibile în schimbul a:

NES Games - 500 puncte Wii (5 euro)
SNES Games - 800 puncte Wii (8 euro)
Genesis - 800 puncte Wii (8 euro)
TG16 - 600 puncte Wii (6 euro)
N64 - 1000 puncte Wii (10 euro)

Partea cea mai bună este că Nintendo Wii va fi lansat și în România tot pe 8 decembrie (sincer, nici nu-mi făceam speranțe), adică în rând cu restul lumii. Pentru că în viziunea celor de la Nintendo și România face parte din Europa, thank you, thank you, thank you.

JOWOOD VA CUMPĂRA DREAMCATCHER

Se pare că „Ze Germans” vor cu tot dinadinsul să invadeze America de Nord. În acest scop, JoWood intenționează să pună mâna (și jugul hitlerist) pe compania canadiană DreamCatcher. O mișcare foarte inteligentă din partea lor, având în vedere relațiile de strânsă prietenie dintre DreamCatcher și piața nord-americană.

Întotdeauna mi-am închipuit că o să se întâmple exact invers (unde cumpărătorul lui

JoWood ar fi fost un texan bogat, mafia irlandeză sau poate chiar DreamCatcher), mai ales că acum un an și ceva JoWood nu părea a fi o companie din cale afară de înstărită, în sensul că, deși plutea, orice greutate în plus ar fi trimis-o în abis. I-o fi murit o mătușă bogată sau i s-o fi născut un Gothic la fel de bogat. Sau poate s-au legat frați de cruce cu un fermier columbian...

CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI

„MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - OCTOMBRIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

O nouă tragere la sorți a desemnat câștigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE”, organizată la sfârșitul lunii octombrie 2006 de Best Distribution și LEVEL. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Iată lista celor care vor primi următoarele premii:

Jocul **Need for Speed Carbon** a fost câștigat de Bogdan Dragoș Virgil Mănescu din Bacău (care a achiziționat jocul FIFA 07).

Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câștigat de Ovidiu Maereanu din Timișoara (care a achiziționat expansion pack-ul Warcraft III: The Frozen Throne).

Banii necesari achiziționării jocului **FIFA**

07 pentru PlayStation 2 (159,89 lei) îi vor fi returnați Anei Maria Radu din București.

Un **tricou cu Hitman: Blood Money** a fost câștigat de Levente Csaba Gordan din Satu Mare (care a achiziționat jocul Diablo II).

Două **postere cu jocul El Matador** au fost câștigate de George Radu Spătaru din Bacău (care a achiziționat jocul StarCraft) și de Matei Petru Racoveanu din București (care a achiziționat jocul Warcraft III: Reign of Chaos).

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

Nu uitați: „Merită să joci originale!” și să citești LEVEL, revista care ia jocurile în serios.

UBISOFT SĂRBĂTOREȘTE 20 DE ANI DE EXISTENȚĂ

Într-un cadru festiv, amenajat chiar în sediul firmei, alături de partenerii de afaceri și parteneri media, au fost expuse realizările internaționale ale grupului, dar și ale studioului din România. Gazda evenimentului a fost Sébastien Delen, director general al studioului, care a prezentat pe scurt evoluția grupului în cei 20 de ani de existență și poziția de lider pe care o ocupă în momentul de față în cadrul industriei de jocuri video. „Suntem foarte mândri că facem parte din această poveste de succes”, a declarat domnul Delen. „Ubisoft România este primul studio de producție înființat de Ubisoft în afara granițelor Franței. Aventura românească, începută acum 12 ani cu patru programatori și doi artiști grafici, s-a transformat într-un studio profitabil, unde în prezent activează aproape 400 de specialiști în diverse domenii: programare, grafică, design.

De-a lungul celor 14 ani de existență am dezvoltat sau am participat la dezvoltarea unor titluri apreciate atât de consumatori, cât și de criticii de specialitate, printre care se numără: Chessmaster 10th Edition, Silent Hunter 3, Blazing Angels: Squadrons of World War II, Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie. Acest fapt a atras nu numai aprecierea în cadrul grupului, ci și recunoașterea talentului și creativității românești la nivel mondial.” Piesa de rezistență a seriei au constituit-o demonstrațiile de jocuri pe console de noua generație, printre care și Blazing Angels: Squadrons of World War II pentru PS3. Acest joc de lupte aeriene a fost dezvoltat în studioul din România. Blazing Angels a fost lansat în a doua jumătate a lunii noiembrie, fiind unul dintre titlurile de lansare a consolei PlayStation 3 de la Sony. Totodată, este primul joc pentru această consolă dezvoltat în România.

FANTASY GAMES A LANSAT WORLD OF WARCRAFT - TRADING CARD GAME ÎN ROMÂNIA

În data de 28 octombrie, la București în librăria Cărturești, Fantasy Games a lansat World of Warcraft - Trading Card Game. Pentru cei care încă n-au aflat (deși am publicat câteva articole pe marginea subiectului) cu ce se mănâncă un TCG, dăm și o mică explicație. Un TCG este un tip de joc de strategie ce folosește cărți de joc. Jucătorii pot colecționa sau pot schimba cărțile între ei de comun acord, la fel ca orice surprize și autocolante colecționabile. În plus, cu pachetele formate din aceste cărți de joc, doi sau mai mulți jucători se pot duela într-un tip nou

de joc tactic, captivant și foarte dinamic.

În cadrul lansării au avut loc demonstrații interactive cu ajutorul cărora cei prezenți au putut învăța regulile de bază ale jocului. Participanții la aceste demonstrații s-au folosit de pachete speciale demonstrative puse la dispoziție de către organizatori și au fost îndrumați de către o echipă demo. Cei care au completat această demonstrație au primit o carte promoțională tipărită special pentru lansare.

Tot în cadrul lansării au avut loc o serie de mini-campionate destinate deschiderii programului

competițional WoW TCG din România. Fiecare concurent a primit la înscrierea în competiții un talon de membru (UDE Membership Card) care conține un număr unic cu care se va putea regăsi, în funcție de punctele acumulate în toate campionatele la care va participa, în clasamentul internațional al jucătorilor de WoW TCG. În funcție de punctele obținute, jucătorii se vor putea înscrie în Campionatul National de WoW TCG care va fi organizat în primăvara anului viitor. Cei mai buni jucători din România vor avea ocazia să participe la Turneele



Internaționale organizate în SUA, Japonia și în Europa de Vest, turnee cu premii în valoare de sute de mii de euro.

Dacă doriți să aflați mai multe, site-ul oficial al celor de la Fantasy Games este www.fantasygames.ro.



componente IT / electronice / foto-video.
livrare la usa ta. pana seara tarziu.

mediadot.ro



ELECTRONIC ARTS INVESTEȘTE ÎN EDUCAȚIA TINERILOR ROMÂNI

Electronic Arts România a anunțat deschiderea unui centru de excelență destinat perfecționării studenților din cadrul Facultății de Automatică și Calculatoare (Politehnica București).

Centrul beneficiază de o investiție totală ce se estimează că va depăși 100.000\$ în următorii trei ani de desfășurare a programului și reprezintă sprijinul pe care EA îl oferă dezvoltării viitorilor profesioniști din IT. Prin acest proiect Electronic Arts România își propune să contribuie la creșterea nivelului de competitivitate al studenților programatori și la construirea unei societăți românești meritocratice.

Centrul de excelență oferă tuturor studenților din cadrul Facultății de Automatică și Calculatoare posibilitatea de a beneficia de cursurile ținute de personalități marcante din cadrul Electronic Arts (atât din străinătate, cât și din România), precum și de corpul profesoral existent. Cursurile vor cuprinde elemente de tehnologia programării de jocuri, J2ME/C++ pentru platforma de mobile și de PC/console.

„Studiile arată că numărul tinerilor români care optează pentru o carieră în domeniul IT&C este în continuă creștere, iar pentru atingerea obiectivelor pe care aceștia și le propun este necesară nu numai dorința de a se perfecționa în permanență, dar și posibilitatea efectivă de a realiza acest lucru,” susține Mihai Pohonțu, General Manager al Electronic Arts România. „Prin acest centru de excelență ne propunem să le oferim studenților mijloacele tehnice și informaționale de care au nevoie pentru a ajunge la un nivel de pregătire superior.”

SE VOR LANSA

Rayman Raving Rabbids
Star Trek Legacy
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
Resident Evil 4
Limbo of the Lost
SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab
The Mark PC
Eragon
Myst Online: Uru Live
Ancient Wars - Sparta

DECEMBRIE 2006

Ubisoft
Bethesda Softworks
Ubisoft
Ubisoft
G2 Games
THQ
JoWood
Vivendi
GameTap
Playlogic

ȘTIRE LUNGĂ CU MULTE CIFRE

Cu al doilea semestru al anului fiscal 2007 încheiat la 30 septembrie, numele grele din industrie au început să facă publice cifrele cu care se mândresc (sau nu!) pentru această perioadă. Pe scurt, până acum știm următoarele:

THQ

Pentru trim. II 2007: vânzări de 240,2 milioane USD, creștere de 68% față de trim. II 2006.

Saints Row, Company of Heroes și Disney Pixar's Cars au fost jocurile care au contribuit cel mai mult la succesul acestui semestru.

Pentru trim. I și trim. II 2007: vânzări de 379 milioane USD, creștere de 25% față de prima jumătate a anului fiscal 2006.

Electronic Arts

Pentru trim. II 2007: vânzări de 784 milioane USD, creștere de 16% față de trim. II 2006.

Madden NFL 07, NCAA Football 07, FIFA 07, NBA Live 07 și NHL 07 au adus cei mai mulți bani în visteria EA, cu un NCAA Football 07 vândut în peste 2 milioane de exemplare în această perioadă.

Așteptările pentru trim. III – 2007: 1,2-1,3 miliarde USD, iar pentru întreg anul fiscal 2007: 2,95-3,13 miliarde USD. PIB-ul nostru cât mai este?

Midway

Pentru trim. II 2007:

Vânzări de 27,4 milioane USD

Cu speranța ca Mortal Kombat: Armageddon și Unreal Anthology se vor descurca bine pe piață, cei de la Midway speră ca vânzările din trim. III 2007 să le aducă 86 milioane USD.

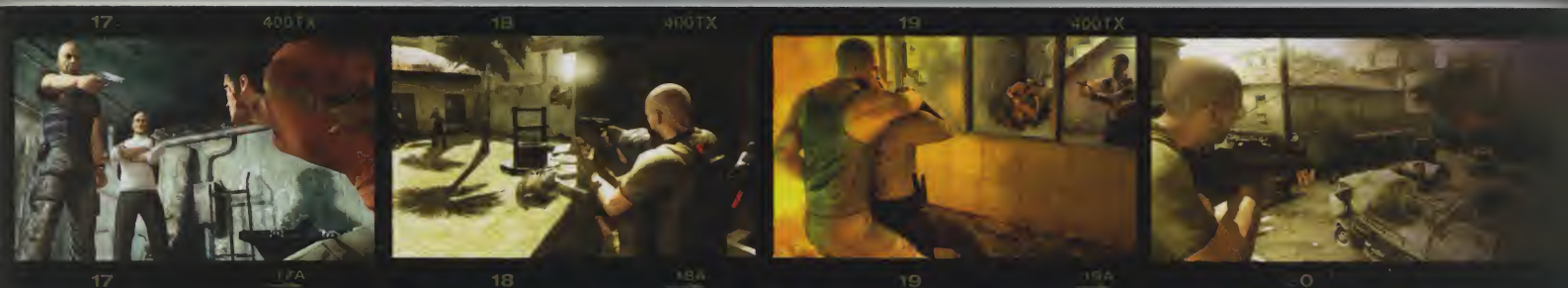
Ubisoft

Pentru trim. I și trim. II 2007: vânzări de 218,4 milioane USD, creștere de 13% față de prima jumătate a anului fiscal 2006.

Pentru trim. III 2007, care se încheie la 31.12.2006, așteptările celor de la Ubisoft se ridică la 342,9 milioane USD, deci mai mult decât au vândut în primele șase luni. Probabil, ca tot omul, și ei se bazează pe Moș Crăciun. Și, bineînțeles, pe Wii și PS3.

Aș mai fi spus și că aici sunt banii dvs., dar mai bine nu.





**WHICH SIDE ARE YOU
FIGHTING FOR?**



PlayStation 2



UBISOFT®

Plăsmuiri diavolești

Inginer Muscă,
la ordinele
dumneavoastră!

Ochiul întunecat care ne va lumina viețile

DRAKENSANG

The Dark Eye

Chiar dacă ultimii trei ani vi i-ați petrecut butonând Baldur's Gate și/sau smiorcăindu-vă că RPG-urile nu mai sunt ce-au fost pe vremuri, încă nu a sosit timpul să vă luați zilele sau, mai rău, să aruncați PC-ul pe geam și să vă căutați de lucru. Speranțe mai există, până și pentru voi. Truditorii nemți de la studiourile Radon Labs și-au propus să redea genului RPG măreția de altădată, unde prin „măreție” mă refer la un party ales pe sprânceană, o lume în care jucătorul hălăduiește liber ca paserea cerului și, nu în ultimul rând, un univers în care vorba dulce va conta la fel de mult cât oțelul amar.

Dacă nu sunteți familiari cu trilogia Realms of Arkania (Das Schwarze Auge în limba lui Schumacher), ar fi cazul să vă puneți la punct până la sfârșitul lui 2007, căci atunci ne va lăsa Drakensang: The Dark Eye, cel de-al patrulea (din câte știu eu) CRPG plasat în universul The Dark Eye. Pentru cei care nu sunt la curent cu tradițiile „erpegistice” din țara lui Kaiser Vodă, The Dark Eye este un P&P (pen & paper) RPG nemțesc care tocmai a împlinit frumoasa vârstă de 20 de ani și care a păcătuțit cu mulți tineri nevinovați la viața lui. Nu a detronat D&D-ul, dar la el în țară este rege și, din ce am văzut în Realms of Arkania, e mai mult decât capabil să țină piept greilor.

La Baldur în poartă oare cine bate?

Când vine vorba de a împărtași „strei-
nilor” măcar o mică parte din planurile lor

diabolice, nemții sunt din cale afară de se-
cretoși. Cei de la Radon au devenit vorbăreți
doar în prezența PC Games-ului „hitlerist” și
cu greu s-au lăsat trași de limbă de câțiva
vorbitori de limbă engleză. Întrebat la ce ar
trebui să ne așteptăm de la Drakensang, co-
fondatorul companiei Radon Labs și-a descris
„copilul” ca fiind „Baldur's Gate îmbrăcat în
3D”. Deoarece Herr Bernd Beyreuther susține
că este un fan înflăcărat al lui The Dark Eye și
al RPG-urilor în general, presupun că știe ex-
act la ce muncă s-a înhămat și la ce riscuri s-a
expus când a pus Drakensang și Baldur's Gate
în aceeași propoziție. În principiu, Herr Dok-
tor dorește să readucă în atenția publicului
RPG-urile clasice, în care accentul este pus nu
pe reflexele jucătorului, ci pe capacitatea lui
de a descurca ițele unei povești ca la carte și
de a struni un party năruș, „tras” de o serie
de personaje „croite” pentru cei care adoră
statisticile kilometrice. Dialogul va fi dialog,
vraja vrajă, bătaia bătaie și va fi vreme pentru
fiecare dintre ele. Rămâne de văzut dacă în
iarna lui 2007 ne vom holba la Drakensang ca
vițeei la poarta lui Baldur.

Să-nceapă Aventuria

Am fost informați că povestea din spa-
tele lui Drakensang numără nici mai mult nici
mai puțin decât 1000 de pagini de text. Adă-
ugați o istorie care acoperă câteva mii de ani,
douăzeci de ani de mazăgălituri cu pixul pe
hârtie și un ziar la care jucătorii de The Dark

Eye se pot abona pentru a fi la curent cu
ultimele bârfe din Aventuria și ați obținut, cel
puțin în teorie, un background și un storyline.
Fluviile de cerneală care au curs pe marginea
lui The Dark Eye vor da multă apă la moară
scenariștilor de la Radon. Din nou, detalii mai
amănunțite nu au fost furnizate, dar având în
vedere ce bijuterie a fost Realms of Arkania 3:
Shadows over Riva (RPG în universul The Dark
Eye), am toată încrederea că Drakensang, cel
puțin la capitolul storyline, va fi și pe placul
celor mai îndârjiți „erpegiști”.

Goana după experiență, glorie și averi ne
va purta pașii prin Aventuria, lumea din The
Dark Eye. Un tărâm fantastic până în măduva
pietrelor, Aventuria geme de bâzdăgăniile și
„meseriile” cu care ne-au obișnuit câteva zeci
de ani de RPG-uri, bașca vreo câteva plăsmuiri
ale gânditorilor de la cârma lui The Dark Eye.
Elfii umblă de nebuni prin păduri, dwarfii
ciocănesc cât e ziuca de lungă... cunoașteți
povestea. Ei, în Aventuria ne așteaptă un
storyline din păcate cam liniar pentru binele
lui, sau cel puțin așa ne sperie producătorii.
Ca să ne mai taie din greața produsă de o
liniaritate excesivă, Radeon promite că va
împrăști un număr impresionant de quest-
uri secundare pe toată suprafața Aventuriei,
lăsând la alegerea noastră modalitățile de
rezolvare. Ni se promite că, de dragul
realismului și al „inteligenței”, skill-urile non-
combative vor fi câtă frunză și iarbă și vor juca
un rol deloc de neglijat. Astfel, cei mici la stat,
dar mari la sfat nu se vor simți neglijăți în

Ursule, pasăre sură



favoarea celor cu pumnul greu și țeasta tare, iar un dram de minte în plus poate însemna un car de conversație în plus. Știți voi, modelul Fallout, când o inteligență mare deschidea noi opțiuni în fereastra de dialog... Una peste alta, suntem ademiniți cu o adaptare pe PC cât se poate de fidelă a unui P&P complex, echilibrat, cu peste douăzeci de ani de experiență....

Pe drumuri de munte...

Nu se știe clar dacă vom apuca să explorăm fiecare colțișor al Aventuriei, dar câteva locații speciale au fost dezvelite. Una dintre ele este „inima” Aventuriei, Middenrealm, un „burg” cu o arhitectură inspirată puternic de cea din Franconia, Boemia și Saxonia secolului paisprezece. Deci amatorii de castele medievale și căsuțe albe cu floricele roșii la geam se vor simți răsfățați. Mai mult, pentru a construi o lume vie, credibilă, orașele Aventuriei vor fi intens populate. O afirmație care m-a lăsat cu gura căscată a fost intenția producătorilor de a introduce un oraș cu peste trei mii de locuitori. Sună extrem de bine, mai ales că au un an la dispoziție să ridice conceptul de „lume vie” (surprins cel mai bine de Gothic 2: Night of the Raven), The Dark Eye se pare că nu e prea popular în afara

tacticizat, o mulțime de variabile vor intra în „horă”, dar în principiu le va aduce aminte gamerilor de o perioadă mai bună a RPG-urilor.

La final

Fie că D&D-ul i-a luat caimacul sau din cauză că nemții sunt tare nepoliticoși cu străinii (vezi Gothic 2: Night of the Raven), The Dark Eye se pare că nu e prea popular în afara

Germaniei. Poate de-aceia Realms of Arkania: Shadows over Riva (finalul trilogiei) nu a primit onorurile ce i se cuveneau, deși, alături de Planescape Torment (Guy Henkel, unul dintre „creierii” din spatele lui Torment, a dat cu sapa și la Realms of Arkania), este unul dintre cele mai bune și mai complexe RPG-uri ale tuturor timpurilor. Iar dacă Drakensang va fi măcar pe jumătate din ce a fost SoR la vremea lui, mă voi declara mulțumit. Apariția lui Neverwinter Nights 2 m-a cam lăsat fără planuri de viitor. Eh, acum a apărut Drakensang la orizont, iar eu am din nou asupra cui să-mi îndrept toată atenția... Vom reveni, sper, cât de curând, cu mai multe amănunte.

■ cioLAN

- Producător Radon Labs
- Distribuitor Anaconda
- ON-LINE www.drakensang.com
- Data lansării iarna 2007



În mijlocul naturii...

Nu știu câți dintre voi știu sau își mai aduc aminte de sistemul de combat din Realms of Arkania. Vă reamintesc eu: perspectivă izometrică, ture, un șah puțin mai complicat. Radon Labs au realizat că un sistem de luptă bazat pe ture și, implicit, care muncește mult prea mult creierul și mult prea puțin degetul și care nu generează suficientă adrenalină nu ar fi cea mai potrivită alegere la momentul acesta. Așa că au tras puțin cu ochiul în ograda lui Baldur și s-au hotărât asupra unui sistem asemănător. I se vor aduce, bineînțeles, îmbunătățiri, va fi mai

Început de lobotomie



Un duet mortal

KANE & LYNCH DEAD MEN

► **Producător:** IO Interactive

► **Distribuitor:** Eidos

► **ON-LINE:** www.kaneandlynch.com

► **Data lansării:** TBA 2007

La Games Convention-ul de anul acesta, nenea David Zucker (C.E.O. Midway) a abordat și subiectul filme vs. jocuri. La un moment dat, discuția a ajuns la costurile de producție și la diferențele dintre cele două industrii, între care s-ar putea menționa leafa actorilor. Dacă onorariile lui Tom Cruise, Pierce Brosnan sau, de ce nu, Vin Diesel cresc de la film la film, Agentul 47 a încasat exact tot atâția bani pentru

Codename 47, cât și pentru Blood Money, adică 0,00 USD. E simplu deci. Ai un personaj cu priză la public, găsești câțiva șugubeți să debiteze niște scenarii... producție, testare, gold și eroul tău este din nou pe piață la strâns bani. 47 a făcut treabă bună pentru bugetele Eidos și probabil că o să mai contribuie și în viitor. Totuși, toți eroii se uzează după un timp, lista cauzelor pentru un nou război e tot mai mică și mai neconvingătoare și încă un lucru... noile valuri de gameri nu pot fi ignorate. Trebuie și ei să crească și să fie crescuți de un erou. Sau, și mai bine, de doi.



De mână câte doi

Cam așa s-au întâlnit Kane și Lynch, după două sentințe care i-au trimis direct pe Death Row. Două sentințe care au unit două vieți într-un singur destin. Dar ce s-a întâmplat? Kane a ajuns să facă parte dintr-un grup de mercenari sud americani, The 7, după ce fiul său s-a împușcat accidental cu arma sa, iar el nu a mai putut decât să fugă de viață. După o misiune în care lucrurile se complică, Kane fuge cu o „porție” de diamante pentru ca în final să cadă în mâna autorităților, care îi fac cadou o sentință la moarte. Pentru ce exact nu se știe încă, e posibil să fi primit la un moment dat și premiul „Mercenary – Lifetime achievement”. La Lynch se trage de la prafuri. Care se trag de la schizofrenie. Ambele au contribuit la momentul în care s-a trezit după un leșin și și-a găsit nevasta ucisă. Neștiind ce s-a întâmplat, încearcă să dezvăluie misterul, însă prea multe nu apucă să afle. Și el este prins și condamnat la moarte. Prezent. Un autobuz cu deținuți este atacat și Kane este răpit. Bineînțeles, The 7 s-au întors și doresc să-și recupereze valoroasele diamante. Pentru a fi siguri că acesta nu dispăre, afaceriștii sud americani îi răpesc fiica și soția. Cu Lynch nu aveau treabă, totuși acesta încheie cu ei un



Să se mai plângă cineva de traficul de la noi

“...vei da viață pentru viață, ochi pentru ochi... arsură pentru arsură, rană pentru rană...”

Exod 23:25

contract part time, încântat probabil de pachetul salarial, echipa tânără și dinamică și posibilitatea unei ascensiuni rapide în companie. De aici lucrurile sunt preluate de jucător, care până în acest moment ar trebui să fie deja implicat serios în poveste. Motivația nu este una de excepție și nici nu se pune accentul pe acest aspect. Punctul forte al storyline-ului sunt cele două personaje. Jucătorul nu va dori să recupereze un pumn de diamante în timp ce trebuie să scape de mercenarii aflați de o parte sau alta a legii, ci va dori să fie Kane și Lynch. Două personaje atent conturate psihic și, după cum puteți observa, fizic, două nume inteligent alese și o misiune îndeplinită. Aceea de a oferi unele dintre cele mai intrigante personaje din jocurile de până acum. Deja văd posterul

filmului și horderle de ID-uri create din variațiuni de Kane și Lynch.

... and, action!

Cu experiența de la seria Hitman și Freedom Fighters în spate, cei de la IO Interactive au reușit ca într-un an și jumătate să termine mare parte din Kane and Lynch: Dead Men, un third-person action shooter în care, după cum v-am spus, scenariul va fi deosebit de captivant. Mai mult, producătorii au declarat că modul în care caracterele celor două personaje vor influența gameplay-ul este unul deosebit de inovator și de interesant. În multe situații, cei doi vor avea păreri diferite vizavi de modul de rezolvare. Și aici nu ne referim doar la numărul de saci de plastic

necesari pentru a curăța ce au lăsat în urmă, ci și la felul în care aceștia cred de cuviință să abordeze o situație. Pentru a ne implica tot mai mult în desfășurarea acțiunii, HUD-ul din joc a fost mult simplificat. Practic, ecranul va fi curat, cu excepția momentelor în care vor apărea icon-uri cu starea celorlalți membri din echipă. Nu vom avea nici bară de energie, nici hărți, arme, gloanțe sau alte informații. La fel ca în Blood Money, atunci când sfârșitul este la câteva gloanțe distanță, ecranul va căpăta o nuanță roșie. De asemenea, avem o limită de două arme la purtător, iar altele nu vom găsi prin cutii sau alte locații special pregătite. În schimb, în momentul în care suntem în preajma unui alt camarad, putem deschide inventarul și lua de la acesta o armă. Condiția este ca și acesta să fie de acord, pentru că nu toți membrii echipei îi vor simpatiza pe cei doi. Legat de partea de squad-based, trebuie spus că recrutarea de mercenari va fi făcută chiar de noi și că reputația celor două personaje principale în

Să mai aduceți băuturi de afară altă dată



Asasini cu stil



Îmi par foarte împăcați cu sine



Băieții au venit să facă curat



momentul respectiv va influența numărul și valoarea candidaților care se vor grăbi să-și depună CV-ul și scrisoare de intenție. Pe măsură ce avansăm în joc și se dovedește că munca alături de Kane și Lynch nu este atât de riscantă pe cât se zvonea, echipa noastră va avea o componență tot mai bună. Pentru momentele squad-based, producătorii au ales să ne ofere același control din Freedom Fighters, căruia i-au fost aduse unele mici modificări. Vor exista și părți stealth în joc, cu mențiunea că decizia de a le juca în acest mod ne aparține, existând și alte variante de a trece peste respectivele secvențe.

Un 2007 promițător

Primul lucru pe care îl fac în momentul în care este anunțat un joc și imaginile sau filmulețele mă lasă cu gura căscată este să văd dacă lângă Xbox 360 și/sau PS3 este trecut și bătrânul PC. Când Kane and Lynch a fost anunțat, am urmat aceeași procedură și cu bucurie am observat că PC-ul nu a fost ignorat. Alături de Assassin's Creed, Alone in the Dark 5 și Bioshock, Kane and Lynch: Dead

Men va fi în 2007 unul dintre jocurile pe PC cu cea mai bună grafică. Interesantă este o declarație dată de Martin Kramme Guldback, art director la IO Interactive, care, după ce ne-a asigurat că multiplayer-ul va juca un rol important, a menționat și faptul că ne așteaptă o surpriză la acest capitol. Mai exact un mod de multiplayer nou-nouț despre care producătorii nu au dorit să dea niciun fel de detalii, pentru simplu motiv că nu ar dori ca cineva să-l folosească înaintea lor. Nu sună deloc rău, așteptăm și vom afla. De coloana sonoră cel mai probabil se va ocupa binecunoscutul Jesper Kyd (Hitman, Splinter Cell: Chaos Theory, Freedom Fighters), un apropiat colaborator al IO Interactive.

Kane and Lynch: Dead Men este încă un titlu care ne face să credem că 2007 va fi un an bun, dar și că mulți dintre noi ar trebui să înceapă să strângă bani de un upgrade. Cel mai important lucru este că aduce două personaje care cu siguranță își vor găsi locul în inimile gamerilor. Bine ați venit, demenților.

■ Rzarectha

Ca de obicei, avem și victime colaterale



R U Wii READY ?



december 8

www.intgames.ro/Wii


 The title screen features a dark, atmospheric background with a large, ornate gothic-style building. In the center, a circular emblem contains a map of the game world. Flanking the emblem are two golden, ornate weapons: a battle-axe on the left and a spiked mace on the right. The title "WARHAMMER ONLINE" is written in a large, stylized, yellow and red font, with "AGE OF RECKONING" in a smaller, white, serif font below it.

WARHAMMER® ONLINE

AGE OF RECKONING™

Grija la canini ca ti-i bagi
in ochi!



Un viitor MMO într-o lume cu adevărat masivă

Nu știu dacă e necesar să aduc aici în discuție întreaga poliloghie referitoare la World of Warcraft, la faptul că a ajuns la peste șapte milioane de utilizatori sau că este cel mai bun MMORPG de pe piață. Ar fi o pierdere de timp în opinia mea, având în vedere că deja s-a vorbit prea mult. Cert este că la un moment dat, când un alt joc pe măsură va apărea, lucrurile se vor echilibra de la sine. Cele mai importante titluri care vor încerca să împartă piața cu acest monstru sunt Age of Conan și War-



Folosiți noul ruj de buze „Sunetul Harpyei”!

hammer Online. Eu mă declar un pic dezamăgit de perspectiva Age of Conan, deși asta nu înseamnă nimic. În schimb, când privesc spre un univers în genul celui Warhammer, care are o vechime de vreo 25 de ani, mi-e greu să fiu sceptic, motiv pentru care sunt foarte entuziasmat. Pe de altă parte, pot spune cu mâna pe inimă că universul Warcraft are rădăcini adânc înfipite în mai vechiul Warhammer. Adică asemănările sunt evidente, după cum veți observa mai departe.

O poveste

Universul Warhammer este unul destul de ciudat, care se întinde pe mult prea multe milenii, motiv pentru care trebuie diferențiat clar. RTS-ul cu același nume, a cărui valoare o cunoaștem cu toții, se încadrează în secțiunea SF-Fantasy a lumii Warhammer. Jocul de față face parte din secțiunea pur fantasy, fără soldăței, mech-uri etc. E în cel mai pur stil clasic, care din multe puncte de vedere bate de departe ceața care se întinde deasupra universului Warcraft. Deși numărul facțiunilor din campanii Pen&Paper este destul de mare, producătorii aruncă în luptă în această versiune 3D șase facțiuni. Acestea sunt Humans, Dwarfes, High Elves pe de o parte și Chaos, Dark Elves și Green Skins sau Orci/Goblini. Fiecare are câte un dușman ancestral, care este lesne de dedus. Evident, lucrurile sunt ceva mai complicate, deoarece toate aceste rase au tendința clară de se diferenția

- **PRODUCĂTOR** Mythic Entertainment
- **DISTRIBUITOR** Electronic Arts
- **ON-LINE** www.warhammeronline.com
- **DATA LANSĂRII** sfârșitul 2007

în buni și răi. Iar cei buni se vor uni contra celor răi. Nu are sens să intru în amănunte deocamdată în ceea ce privește storyline-ul deoarece este rezervat pentru review. Cert e că sunt o serie de asemănări cu cel din WoW, motiv care mă face să mă întreb cine s-a inspirat după cine... WoW, cu un univers vechi de 10 ani, sau Warhammer, cu unul de 25 de ani? Să răspundeți voi la întrebarea asta...

De ce entuziasm

Din screenshot-uri se poate observa aparența ușor „cartoonish” a acestui joc, lucru care ne duce din nou cu gândul la un alt joc cu „war” în titlu. De fapt, deși urăsc asta, toate MMORPG-urile fantasy tind clar să fie comparate cu monstrul WoW. Mythic Entertainment, aceiași producători care au creat și Dark Ages of Camelot, se aruncă în declarații destul de serioase, ca de exemplu „PVP-ul în World of Warcraft este unul superficial, fără substanță. Noi am inventat Realm vs. Realm, pvp-ul pe care îl vom implementa și în Warhammer”. Deși mi se par un pic prea încrezători, totuși au dreptate într-un anumit sens. RvR pvp este de fapt cel mai avansat concept de pvp existent, care nu implică neapărat „free world

pvp”, ci un joc orientat în jurul pvp-ului. Asta nu înseamnă că practic veți fi forțați să faceți pvp, ci că întregul efort de joc are legătură cu pvp-ul. Cantitatea de pve va fi suficientă pentru orice pretențios, însă nu uitați că influențează în mod direct pvp-ul. Spre exemplu, să presupunem că aveți un quest pve în care trebuie să vindecați pe câmpul de bătălie o serie de dwarfi răniți. Ei bine, facțiunea adversă va avea un quest în care va trebui să omoare cât mai mulți dwarfi. Acest lucru implică un fel de pvp indirect, lucru care sună foarte bine. Cea mai interesantă parte a jocului tot cea de pvp pur va fi, pentru că acesta este scopul producătorilor. Versiunea avansată a RvR înseamnă că veți fi băgați în niște instanțe imense unde veți duce războaie în adevăratul sens al cuvântului, cu mai multe etape și scenarii succesive, care au continuitate, practic campanii. Așadar, vedeți voi, sunt foarte entuziasmat, pentru că este totuși cea mai interesantă abordare de care am auzit până acum. Știm totuși că WoW are urechile ciulite și parcă văd că o să „inventeze” un nou sistem pvp până la anul în iarnă, care se va numi WvW (world versus wacraft). Sper să nu...

... și continuăm

Sunt multe aspecte interesante legate de Warhammer Online pe care aș vrea să le înțeleg și eu, însă asta nu se va întâmpla decât odată cu lansarea. Spre exemplu, se introduc așa-numitele „public quests”. Asta înseamnă că un anumit quest poate fi completat de mai multă lume printr-un efort comun, element foarte asemănător cu cele din WoW, Alterac Valley, unde lumea adună la comun resurse pentru a crea un Boss care va lupta pentru ei. Pentru prima dată într-un joc online se va introduce conceptul de „Moral”. Astfel, în funcție de rezultatele în luptă, vă va crește sau scădea moralul, lucru ce vă va influența în mod direct skill-urile. Unele bonusuri și skill-uri nu vor fi accesibile decât dacă veți avea un moral foarte ridicat, ca rezultat al unei victorii sau „killing spree”. Iar deasupra tuturor vor exista quest-urile epice, a căror completare implică atât pve, cât și pvp și ale căror reward-uri vor avea valoare imensă în dezvoltarea personajului.

Așadar, s-ar putea să vorbim aici despre generația următoare de jocuri online și tind să cred că principalul concurent al lui Warhammer Online va fi Diablo Online și nu WoW. Acesta din urmă se demodează, iar lumea are nevoie de o schimbare, de un pas înainte. Eu simt această nevoie din tot sufletul.

■ Locke

P.S. Mythic a fost cumpărat de către Electronic Arts. Cunoșcând obiceiul acestora de a scoate jocuri cu valoare veșnic discutabilă, sper să facă o excepție în cazul Warhammer Online, la fel ca în cazul Battlefield.

BATTLEFIELD 2142™

Un sniper printre detergenți... trăgea să moară

Oare ce elemente fac diferența între Battlefield 1942, Battlefield 2 și Battlefield 2142? Oare să fie calitatea, conceptul... să fie faptul că acum avem conexiuni la internet care ne permit să le și jucăm? Mda... probabil asta e. Și totuși, înainte de toate, pentru cei care citesc doar primul paragraf al articolelor, Battlefield 2142 este un salt clar calitativ față de predecesorii săi. Elemente care vin în sprijinul acestei afirmații sunt foarte multe și în primul rând este faptul că s-a folosit o abordare ceva mai modernă a conceptului de dezvoltare a personajului într-un FPS. Acum putem să creștem... avem reward-uri și când ne uităm în oglindă putem spune „Locotenent Cutare”. Vă urez legiune ușoară.

E anul 2142...

Cum matematica nu e punctul tare pentru toți, o să spun doar că acțiunea se întâmplă peste aproximativ 136 de ani.

Lumea a evoluat de la o climă normală spre o eră glaciară, mai mult indusă de iarna carbonică decât de un capriciu al Terrei (pentru neavizați, iarna carbonică este rezultatul direct al efectului de seră). Și cum această eră glaciară se cam întinde, toată lumea fuge spre linia Ecuatorului, unde spațiul de locuit se diminuează. Evident, resursele puține și aglomerația determină un război între două coaliții, una europeană și una alcătuită din restul. Dată fiind evoluția,

mâna pe arme, că Europa te vrea. Fii stăpân pe propriul tău destin, aruncându-te în fața tirului de gloanțe. Fii erou post-mortem și bucură-te de asta. Umple-ți pieptul de medalii până când o să arăți ca un cavaler teuton. Jump to the next Level!

Mai bine snaipist

Dice și-a făcut de data aceasta un plan mult mai minuțios în ceea ce privește gameplay-ul. Dacă abia în Battlefield 2 a fost introdus un sistem cât de cât clar de ranking, care din păcate nu aducea cine știe ce beneficii, aici lucrurile stau mult mai bine. Mai exact, dacă la început ești un răcan amărât care folosește doar ceea ce rămâne de la ceilalți, adică o armă nenorocită, și n-ai posibilitatea de a te echipa cu ceva suplimentar, pe măsură ce îți faci treaba, avansezi în grad. Și cu fiecare grad în parte, vei primi câte ceva. Acel ceva pleacă de la grenade și C4 și ajunge până la lansatoare de rachete antitanc, personal shield, echipament de camuflaj sau arme noi-nouțe. Ca să trec problema într-o abordare la persoana a doua plural, tot ceea ce trebuie să faceți sunt puncte și eventual să jucați pe servere ranked. Aceste puncte vor duce inevitabil către un nou rank militar. Cu fiecare rank nou veți câștiga câte un punct de unlock cu care puteți să alegeți un nou upgrade. Diferența față de Battlefield 2 este aceea că puteți folosi upgrade-urile pe orice server ranked. Evident, asta duce în timp la probleme, deoarece pe un server vor fi jucători avansați, care vor fi mult mai eficienți decât aceia nou-intrați. Dice a încercat să echilibreze prin faptul că primele 2-3 rank-uri se fac foarte repede și

Munca de sniper e uneori frustrantă...



armele folosite sunt deja mult mai sofisticate, pornind de la imensele platforme de luptă aeropurtate, Titanii și ajungându-se la Mech-uri, Hover-Tank-uri, respectiv alte năzbâtii. Așa că, lasă munca de birou sau cea intelectuală și pune



Înainte de luptă ai prilejul să te echipezi

aduc suficiente avantaje astfel încât să faceți față jucătorilor mai avansați. Pe de altă parte, puteți avea acces la upgrade și altfel. Dacă squad-ul vostru merge bine pe o hartă, va primi așa-numitele Field Upgrades. Acestea vă vor da acces temporar la acele upgrade-uri pentru care nu aveți suficiente puncte de rank încă, însă doar atâta timp cât veți face parte din același squad sau până când schimbați serverul. Multă lume s-a plâns că e foarte greu să avansezi ca începător, însă nu e chiar așa. Tot ce trebuie să faci este să intri într-un squad cu rating bun. Upgrade-urile sunt organizate în funcție de clasă, pe lângă care se mai adaugă niște abilități gen Stamina sau upgrade-uri care sunt accesibile numai dacă sunteți Squad Commander sau Squad Leader. Clasele la rândul lor au fost reorganizate într-un mod plăcut chiar, pe care vă las să-l descoperiți singuri.

Arsenal

Unii poate nu s-ar simți atrași de acest joc din cauză că este futurist. Sincer, îi rog să încerce pentru că senzația pe care o ai în mijlocul unui câmp de bătălie cu 64 de jucători este mult mai bine realizată decât în

oricare dintre jocurile Battlefield. La acest lucru contribuie fără îndoială pleiada de sunete care te învăluie, gloanțele care șuieră prea realist pe lângă urechi, respectiv metalul din cadrul echipamentelor motorizate, senzația când te lansezi cu capsule etc. Fără îndoială, atmosfera este foarte reușită, lucru care nu se poate spune despre suportul tehnic. Deși EA ne anunță că se lucrează „around the clock”, totuși sistemul de ranking online e plin de bug-uri, merge din când în când, Punkbuster-ul dă afară aiurea jucătorii de pe server, iar joaca din spatele unui LAN creează mari probleme. Însă toate acestea se pot rezolva prin patch-uri, ceea ce înseamnă că într-o lună-două totul va merge „smooth”. Din punct de vedere grafic, jocul arată în continuare bine, fiind același engine ușor cosmetizat. Dotarea tehnică include un arsenal bogat de echipamente și vehicule care se încadrează în spiritul epocii. Preferatul meu este evident Mech-ul, care deși are mobilitate redusă și este ușor de dat jos, are o putere de foc imensă. Iar din punct de vedere al clasei, prefer sniper-ul, mai ales datorită faptului că de data aceasta e făcut bine, chiar ușor realist. În afară de problemele tehnice, nu prea găsesc cusur jocului. Trebuie să amintesc și

faptul că au băgat un sistem nou de joc... Titan mode. Punctele de conquest sunt înlocuite de lansatoare de

rachete care trag în titanul advers. Acesta este protejat de un shield și de un hull. Odată ce ambele au fost date jos, meciul e câștigat. Pe de altă parte, odată ce shield-ul nu mai e, titanul poate fi abordat și se pot duce lupte în interiorul lui cu scopul de a-i distruge reactorul, care inevitabil duce la explozia titanului. Este fără îndoială cel mai spectaculos mod de joc de multiplayer pe care l-am întâlnit. Dice a făcut treabă bună și de data asta, aproape autodepășindu-se. Dacă se vor rezolva și problemele tehnice în viitor, eu zic că Battlefield 2142 va avea o viață mult mai lungă decât predecesorii săi.

■ Locke

P.S. S-a vorbit mult de faptul că acest joc va avea in-game advertising. Deocamdată există doar locurile pentru reclame, dar nu și reclamele... Sunt curios cum o să arate cele pentru detergenți...

► Gen FPS ► Producător Dice ► Distribuitor Electronic Arts ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
► Procesor PIV 1,7 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB ► ON-LINE battlefield2142.ea.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
9
9
9
9
9

8,8





Paraworld

Rahane, pune șaua pe Rex!

Pe vremuri, una dintre distracțiile favorite era să te imaginezi într-un slip din blană de tigru bengalez, să te ungi cu ulei de rapiță pe tot corpul ca să lucești la lumina neonului, să confecționezi o sabie din bradul de Crăciun și să pleci să răidui bucătăria cu un Pif în mână. Rahane reușea să te trimită într-o lume unde la fiecare pas trebuia să te ferești de dinozauri, de triburi ce purtau tigve de pterodactil pe post de fes și de plante agățătoare, mâncătoare de carne de om. Era fain. Lumea de astăzi e prea mică pentru imaginația noastră și trecutul necunoscut, plin de ființe de mult dispărute, ne stimulează creierul bolnave să creăm universuri paralele în care cele mai năstrușnice lucruri sunt posibile fără tăgadă.

Ce poate fi mai frumos decât doi Tyranosaurus Rex care se bat pentru ca un sat să poată ajunge la plantația de tutun fără a mai ocoli un munte întreg? Poate o ciurdă

întreagă de Recși, cu șei pe spinare și cu niște semi-sălbatici călare pe ei, care urlă ca din gură de șarpe și-și cară ciomege cu nemiluita.

Spieleentwicklungskombinat

Numele companiei producătoare este prea frumos pentru a nu beneficia de un subtitlu în acest articol. Nemții, nebuni ca întotdeauna, dar nu la fel de nebuni ca japonezii, ne-au pus la dispoziție un joc în care dinozaurul e frate cu rumânul și în care fiecare sat e mai puternic dacă știe cum să se joace cu focul. SEK (Spieleentwicklungskombinat) ne propun să ne descătușăm mințile de închistarea zilnică și să ne azvârlim într-o cutie direct în lumea dispărută.

Deși are mari lacune, povestea este una care a mai fost acoperită de unele filme americane, dar cu niște elemente în plus sau

în minus. Trei cercetători descoperă urmele mai multor ere geologice stratificate într-o singură bucată de măr și resturi de animale considerate dispărute de mii de ani, vechi de doar câteva decade. Așa că se duc la singurul om care îi poate ajuta cu fonduri pentru a putea pleca în descoperirea locului de unde vin toate aceste mostre. Spre surprinderea lor, dar nu și a noastră, respectivul individ știe de mult de acea lume semi-paralelă și îi trimite direct acolo închiși într-o cutie. Surpriza mea a fost când, odată căzuți în acea lume fantastică, acești șoareci de bibliotecă devin niște super-eroi fantastici. Mă uit la geologul cu două săbii cât casa, la geneticiana cu un bici de S&M și la astrofizicianul (sau astrolog, îmi scapă acum adevărata profesie) cu ditamai arcul în mână. De unde și până unde au ajuns ei caftangii secolului lui, nu știu. Dar asta e, este jocul lor, fac ce vor din el.

Foarte pe scurt, intriga este cam așa: cauți o lume paralelă, omul rău te aruncă acolo și trebuie să scapi cumva. Că totul se complică pentru că de tine ajung să depindă sate întregi pe care le construiești sau distrugi cum vrei, este altceva.

Până la urmă, Paraworld este o strategie super ultra clasică. Pentru a termina o misiune, trebuie să construiești un sat, să faci cât mai multe unități și să distrugi satul inamic. Asta chiar dacă țelul este de a recupera un artefact, de a omorî un șef de trib sau de a găsi planta vindecătoare de gonoree. Totul se află în mijlocul taberei adverse, care trebuie să ardă în chinuri groaznice pentru ca tu să îți atingi țelul. Cât se poate de clasic și cât se poate de nerevoluționar.

Deși este un joc nou, nu ne plesnește cu nimic spectaculos din punct de vedere grafic. În afară de intro (care nu este făcut cu engine-ul jocului), restul arată destul de șters. Animații jalnice și decoruri ciudate, dar care sunt salvate cât de cât de modul în care arată animalele. Nu pentru că arată foarte bine, ci pentru că sunt ceva la care te uiți fără să mai bagi de seamă ce-i în jur.

Cam atât despre acest joc, mai multe puteți afla jucându-l și apoi așezându-l lângă celelalte strategii de gen clasic, dar nu clasice.

■ Koniec



Părea un sătuc atât de liniștit...



Cam dezordonat, dar totuși atacă

► Gen RTS ► Producător SEK GMBH / Sunflowers
► Distribuitor: Deep Silver ► Distribuitor: TNT Games
Tel: 071 145 55 05 ► Procesor: PIV 1.0 GHz
► Memorie: 512 MB RAM ► Accelerează: 3D 128 MB
► ON-LINE: www.paraworld.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

6
8
7
9
9
7

7,6

RAYMAN®

RAVING RABBIDS



**In December,
Smack the bunnies down!**
Hunt more Bunnies on www.raymanzone.com



Wii

PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS™

XBOX 360

PC
DVD
ROM

3+



UBISOFT

Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. GAME BOY ADVANCE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. The Wii TM and the Wii logo are trademarks of Nintendo. PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

NEED FOR SPEED™ CARBON

Anul și nefeseu'

Ei, uite c-a venit și ăsta, după toată agitația iscată în jurul lui și o lansare îndelung așteptată cu suflul la gura sobei. Venerabila serie Need for Speed a ajuns cu această ocazie la a zecea generație, iar fanii n-au decât să se bucure că oamenii cu idei de la EA și-au respectat angajamentul luat în fața marii adunări generale a acționarilor, care trăiesc pentru a vinde Simși și FIFA-uri pe bandă rulantă. Evoluția și inovația sunt cuvinte care nu fac parte din vocabularul lor zilnic: „Io-te că se vinde, Gogule! La anu' le mai dăm câteva mașini, două pase în plus, niscaiva pisici înfometate și două maimuțe de plimbat prin curte, că tare le place de noi!”. Așadar, NFS Carbon nu avea cum să se abată prea mult de la regulă, transformările pe care le-a suferit seria de-a lungul timpului fiind relativ puține. NFS Underground a fost cel care a marcat o schimbare notabilă de direcție și a reușit să aducă în prim plan cursele ilegale de mașini și polițiștii, care n-au altceva mai bun de făcut decât să-i alerge pe țăcăniții care colindă străzile unui oraș deschis explorării. „Noua” rețetă? Grafică de zile mari, bolizi turbați, o nouă tipă care să-i țină capul de afiș și un

echipaj de nădejde. Și beznă. Multă beznă.

Alegeri, alegeri...

Povestea din Carbon are o oarecare legătură cu evenimentele din Most Wanted. Oricât de mult au încercat producătorii să creeze iluzia interactivității și a implicării cu trup și suflet în drama care pune povestea în mișcare, tot asupra curselor în sine mi-am concentrat atenția. Una la mână, eroului principal nu i se dă niciodată dreptul la replică, acesta mulțumindu-se să caște gura în direcția actorilor care dau viață personajelor ce-și recită poeziile. Încă puțin și m-aș fi simțit ca un retardat. Deși se descurcă ceva mai bine decât încrezuții din Most Wanted, prestația deloc credibilă a câtorva dintre actori m-a îndemnat adesea să caut tasta care salvează omenirea de replicile lor idioate. La urma urmei, sunt suportabili (hai să nu fiu chiar atât de rău cu ei), deoarece jucătorul care a mâncat pe pâine majoritatea jocurilor din serie este interesat, mai

presus de orice, de două lucruri: calitate și inovație. Dacă despre inovație cărmuitorii EA n-au auzit prea des și nici nu vor s-audă de teamă să nu le cadă urechile în scrumiere, iar apoi să le ardă buzunarele, ei bine uite că noul NFS se prezintă la start cu un mod de abordare a problemei puțin diferit. Nimic prea complicat, Doamne ferește să le pună fanilor mintea la contribuție, ci exact atât cât să șlefuiască modelul arcade cu care ne-au obișnuit de la Underground încoace.

Pentru început, Carbon își îndeamnă jucătorul să decidă care dintre cele trei clase de mașini i se potrivește mai bine și să aleagă în consecință. Și aici lucrurile devin interesante, deoarece imediat după alegerea clasei, fie ea Muscle, Exotic sau Tuner, jocul te încurajează să folosești aceeași mașină de-a lungul unei însemnate părți din campania solo. De remarcat că bolizii din clasa Tuner se laudă cu o manevrabilitate sportivă comparativ cu restul, în vreme ce caracteristica principală a clasei Muscle este accelerația de invidiat, iar reprezentanții clasei Exotics se mândresc cu un maxim de viteză... maxim. Și mai interesant este că fiecare clasă abordează diferit evenimentele din joc, adăugând astfel un strop de

Sus în deal
e-o caaasă... /
Și acoolo-i
mândra
meaaa!



Lumea în gri



Autosculpt(tarea)
pentru toți



Are pană la becuri, că
prea i se scurge lumina



În curând, voi
îngenunchea orașul



rejucabilitate campaniei deosebit de scurte.

Foamea de bani ne roade

Niciodată nu mi-au ajuns banii, indiferent câte fise mi-au zornăit la un moment dat prin buzunarele de la fes. Cheltuielile pe care le-ar presupune bolidul cu ajutorul căruia vrei să-ți spulberi concurența din Carbon înghite sume frumușele, materializate în upgrade-uri la capitolul performanță și estetică. Există opțiunea cumpărării unor seturi de piese predefinite, în cazul în care nu știi cu ce se mănâncă upgrade-urile aferente, iar pentru cei interesați de adăugarea unui plus de

personalitate mașinii din garaj există așa-zisa piață Aftermarket. Aici aproape totul poate fi modificat, începând de la componentele ce țin de performanță și terminând cu accesoriile ce-i schimbă aspectul vizual. O noutate o reprezintă funcția Autosculpt, unealtă cu ajutorul căreia putem modifica modelul fizic al câtorva componente ce țin de aspectul vizual al mașinii, inclusiv al roților, al spoilerelor sau al capotei, pentru a-i conferi unicitate fiecărui bolid cu care defilăm online.

Și uite așa, am ajuns la ceea ce ne interesează mai mult, și anume categoriile de curse din Carbon, principalele fiind circuit, sprint, speedtrap, drift și duel. Despre modurile de circuit și sprint n-are rost să discutăm, deoarece sunt sigur că nu există pasionați ai genului care să nu fie familiarizați cu ele, însă cursele de drift, care au absentat în Most Wanted, au suferit câteva modificări. De exemplu, sistemul de punctare a fost regândit, EA amplasând zone speciale de punctare doar în curbe, pentru a nu le da ocazia jucătorilor dornici de un punctaj cât mai mare să valseze în linie dreaptă până la

epuizare. În schimb, drifturile executate pe trasee montane - noutatea în materie de relief cu care producătorii au făcut paradă înaintea lansării - sunt puțin cam riscante, deoarece un număr însemnat de curbe periculoase abordate greșit pot echivala cu sfârșitul prematur al cursei, direct în fundul prăpastiei. Decizia de a amplasa parafeți destructibili în astfel de zone este binevenită. Aspectul acestor periculoși injectează în

vene jucătorului un strop de adrenalină în plus la cei peste 100 km/h cu care se avântă în curbe.

Duelurile prin canioane, însă, se vor a fi crema și piperul din Carbon. Ideea din spatele

acestui nou tip de curse este următoarea: fiecare dintre cei doi participanți parcurge câte o tură în coada celuilalt, punctajul

oscilând în funcție de distanța pe care o păstrează față de adversar. Cu cât aceasta este mai mică, cu atât mai mult crește punctajul în favoarea urmăritorului, care câștigă duelul înainte de termen în cazul în care reușește să depășească și să se mențină apoi în fruntea cursei preț de zece secunde. Riscul de a plonja în abis la prima curbă abordată aiurea se păstrează și în acest caz.

Gonind spre glorie

Ca întotdeauna, drumul spre glorie este pavat cu o mulțime de curse ce trebuie câștigate. Palmont City, terenul de joacă din Carbon, își întâmpină pofticioșii cu patru teritorii mari și late împărțite în sub-teritorii, prin care își fac de cap patru clanuri de vitezmăni. Așadar, misiunea eroului este aceea de a pune stăpânire pe străzile orașului, câștigând curse după curse, până când șefii clanurilor îl vor invita frumos în vârful dealului pentru un duel mano a mano ca să rezolve definitiv problema. În cazul victoriei, jucătorului i se oferă șansa să pună mâna pe mașina adversarului, care de obicei este mai bună decât cea din propriul garaj, și pe o serie de alte bonusuri ce constau fie în bani, fie în upgrade-uri sau șansa de a scăpa de arest în

Gogule,
mă-nghite hăul!





caz că o dă în bară. Exact, poliția își face simțită prezența și în Carbon, cu mențiunea că rolul ei nu mai este la fel de important precum în Most Wanted. Dacă prind mirosul curselor ilegale, polițiștii riscă să-i dea suficiente bătăi de cap vitezmanului de serviciu. Faptul că mașinile băieților cu ochi albaștri pot răsări ca din senin în timpul cursei crește intensitatea acțiunii, care atinge cote maxime, iar încercarea de a scăpa de ei devine o provocare și un scop în sine, deoarece vor continua urmărirea chiar și după ce cursa a luat sfârșit. Amintind de patrulele din Most Wanted, primul val de polițiști nu pune probleme, pentru simplul motiv că este alcătuit din retarzi cu acte în regulă care nu prea au simțul direcției, situația complicându-se odată cu creșterea „reputației” ce ajunge la urechile legii. În rest, evenimentele se desfășoară după același principiu ce domină seria, anume curse care devin repetitive și plictisitoare după o vreme, sentimentul fiind accentuat de numărul relativ mic al duelurilor montane. Iar ca să fie tabloul complet, cursele de drag lipsesc cu desăvârșire din scenă.

Multiplayer-ul își arată fața legii



Întâlnire cu scânteii



Scaiet de nevoie



Cu cât mai mulți, cu atât mai bine

Cel puțin așa sună în teorie, pentru că cea mai mare atracție a celui de-al zecelea joc din serie o reprezintă posibilitatea adunării unei echipe în jurul jucătorului în ideea de a-i netezi drumul spre glorie. Fiecare dintre noii angajați trebuie să aibă două dintr-un număr de șase abilități, una care să-i servească jucătorului pe traseu, iar alta în afara acestuia. În cazul curselor, de exemplu, acolitul trebuie să facă parte din categoriile Drafter, Scout sau Blocker, iar jucătorul are posibilitatea să-i activeze abilitățile de câteva ori pe cursă, fiind avantajat. Rolul Drafter-ului este acela de a se menține la mică distanță în fața jucătorului, rezultatul fiind un plus de viteză dobândit la ieșirea din culoarul de aer astfel creat, al Scout-ului de a căuta scurtături, iar al Blocker-ului de a scoate din cursă adversarii care pun probleme. Toate bune și

frumoase, însă ineficiența lor îi face inutili în cea mai mare parte a jocului, majoritatea curselor fiind ușor de câștigat chiar și fără ajutorul lor. Din păcate, potențialul acestui feature este săpat de AI-ul imbecil care, în loc să te ajute, îți pune bețe-n roate, iar altele te surprinde prin maniera exemplară de execuție a ordinelor, curățând traseul de „probleme” de parcă acestea n-ar fi existat vreodată. Cine știe, poate la anu' le iese mai bine. Până atunci însă, Carbon își propune să ne țină lipiți de monitoare mult timp după încheierea campaniei solo, fiind ajutat de o componentă multiplayer din care remarcăm absența suportului pentru LAN, singura opțiune rămasă fiind internetul, cu condiția să avem parte de o conexiune broadband stabilă. Aici, din mulțimea de moduri de joc, Pursuit Tag și Pursuit Knockout țin capul de afiș și atenția jucătorilor trează. În traducere, Pursuit Tag înseamnă că unul dintre jucători pornește din postura de maniac al vitezei

Ea este Femeia

Noua imagine a NFS-ului, Eammanuelle Vaugier, ne-a onorat cu prezența în filmele Saw 2 și 40 Days and 40 Nights și este considerată ca fiind una dintre cele mai frumoase apariții pe Pământ de la Adam și Eva încoace, dacă ne luăm după textele revistei Maxim. În Carbon ea este Nikki, o mai veche cunoștință a eroului îngropat în datorii, probleme cu legea și nu numai. O aștept pe cea de anu' viitor.



scăpat de sub control, iar restul din postură de polițist, misiunea celor din urmă fiind de a-l prinde pe vitezoman, iar cel care reușește îi ia apoi locul. Jucătorul care rezistă cel mai mult în postură de maniac al vitezei câștigă. Prin comparație, Pursuit Knockout este puțin diferit, în sensul că ultimul jucător care trece linia de sosire a circuitului este transformat în

Ce sclipește-n beznă și nu e sticlă?



polițist, scopul lui fiind acela de a-i încetini pe participanții la cursă și astfel de a aduna cât mai multe puncte. Interesant este că polițistul poate folosi orice străduță pentru a-i veni de hac vitezomanului, pe când acesta nu are cum să se abată de la traseul dinainte stabilit. Pe scurt, aceste moduri inedite de joc reușesc să-i prelungească jocului durata de viață, garantând distracția celor care le acceptă picanterile și doresc mai mult de la un joc a cărui campanie solo nu se ridică la înălțimea așteptărilor.



Ochii... Ochii mei!!!

Need for Speed: Carbon a adoptat o nouă temă vizuală, aruncându-ne într-o lume monotonă și prea întunecată (la propriu) pentru gusturile mele. Mașinile arată nemaipomenit de bine, dar sclipecesc ca naiba de-ți pică ochii, iar despre mediul înconjurător nu pot spune mare lucru decât că m-a plictisit. Bezna nopții încearcă fără succes să mascheze texturile de rezoluție mică cu care EA s-a străduit să ne dea pe spate. În același timp, scrâșnetul interminabil și inexplicabil al roților a fost cât pe ce să-mi provoace o criză de nervi. M-am ales în

pare desprins din vocabularul unui retard, și nu al unui om care știe cu ce se papă marketingul. Este un arcade bun și atât.

■ KIMO

ALTERNATIVĂ

GT Legends

O bijuterie de joc pentru cei care caută autenticitate și realism. Arcade pe nicăieri. Simulare peste tot.



schimb cu o bronșită, iar singurul aspect care mi-a calmat cât de cât ochii a fost posibilitatea dezactivării motion blur-ului din meniul jocului.

Trăgând linia, îndrăznesc să afirm că seria Need for Speed a făcut un pas înapoi odată cu apariția lui Carbon. Noutățile sunt prea puține, multiplayer-ul fiind de departe mai interesant decât campania single player, iar grămada de clișee subliniază sentimentul că „iluminații” de la EA nu fac altceva decât să îndepărteze fanii de serie. Până și numele

► Gen Arcade ► Producător EA ► Distribuitor EA ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021 408.30.90 ► Procesor PIV 1,7 MHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB RAM ► ON-LINE www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie


7
7
7
8
6
7

7

sam & max

Episode 1 - Culture Shock



 Dulăul Sam și iepuroiul psihopat Max sunt două figuri deja legendare, care și-au făcut apariția în peisaj acum două decenii în benzile desenate create de Steve Purcell și fratele său. A urmat un serial de animație, iar în '95 cei doi nihiliști și-au făcut debutul ca personaje de joc PC în

Un aventurier la curtea regilor Sam și Max


ograda celor de la Lucas Arts și sub stricta supraveghere a aceluiași Steve Purcell. Un adventure absolut genial, dar urmărit de cel mai crunt ghinion, Sam and Max Hit the Road (împreună cu fani lui) a trebuit să aștepte aproape treisprezece ani pentru a primi un sequel.

După ce Lucas a anulat Freelance Police (jocul care ar fi trebuit să continue aventurile

celor doi năuci) și s-a transformat în ochii fanilor dintr-un Mesia al genului adventure într-un adevărat luda, ne-am luat gândul de la Sam and Max și era de ajuns să pronunți „LucasArts” și „Freelance Police” în fața unui fan îndârjit al genului adventure pentru a-l deprima pentru tot restul săptămânii. Sictirul era atât de mare, încât filistul de mine nu m-am mai deranjat să mă bucur prea tare atunci când Telltale a băgat licența în traistă și a anunțat că-l va pune pe Purcell la treabă în folosul comunității de „questeri”, mai ales că m-a deranjat și decizia de a lansa jocul împărțit în șase episoade, decizie pe care am interpretat-o în acel moment drept o nouă metodă de a face bani nemuniciți. Eh, se pare că lucrurile stau invers. Nu sunt bani nemuniciți și, după ce am terminat Culture Shock, am realizat că prefer să aștept o lună până la următorul episod, decât alți treisprezece ani până la următorul „update” major.



Maximillian Tell

 WHEN ARE WE GONNA GET ANOTHER CASE, SAMP? SURELY THE LOCAL LAWBREAKERS MUST MISS OUR



Meeeeeeeeemorieeeeees...

Pentru cei mai tineri, care au crescut cu CS-ul sub pernă, Culture Shock este un adventure bătrânesc de cea mai înaltă clasă. Deci veți avea de „suportat” o grămadă de vorbărie și, în consecință, va trebui să vă lăsați degetele să se odihnească și să puneți la treabă acea parte a creierului pe care o folosiți doar în perioada tazelor. Încă o dată, ca „avertisment”, Sam and Max apelează exclusiv la rețeta creată și desăvârșită într-o perioadă când quest-ul era quest, iar action-ul action și genurile nu se împerecheau între ele ca animalele pe câmp. O veritabilă călătorie în timp, un „point and click” de zile mari, pur și nevinovat, exact cum se făceau ele acum cincisprezece ani, Culture Shock, primul episod dintr-o serie de șase, este „semnul” pe care-l așteptam de ani de zile, zvăcnirea care ne convinge că genul adventure nu a murit de tot, ci mai are încă suflare în el.

Cei familiarizați cu lumea suprarealistă a celor doi detectivi țicniți, o lume care ne arată ce s-ar întâmpla dacă Terry Gilliam, după o doză serioasă de chimicale amestecate cu ierburi, și-ar pune în cap să regizeze un film noir, se vor simți ca acasă în Culture Shock. Biroul unde începe aventura, chiar dacă a fost „înnoit” cu mobilă 3D, arată exact cum l-am lăsat acum treisprezece ani. Jazz-ul relaxat din fundal, tabla de darts, din care a dispărut toporișca (o să aflăm și unde după primul clic), televizorul și umerășul pe post de antenă, „robotul” telefonic, toate sunt la locul lor. Mai puțin telefonul, dar o bucată de șvaițer și puțină violență iepurească vor avea grijă ca problema să nu rămână nerezolvată pentru mult timp. Cu această ocazie aflăm și ce-i cu urmele de gloanțe din perete. Sigur le-ați observat în Sam and Max Hit the Road, dar n-ați avut curaj să vă întrebați cum au ajuns acolo. Afară ne așteaptă aparatul de taxat, cocârjat de timp și de nenumăratele escapade șoferistice ale unui iepuroi cu prea multă energie și prea puțină minte, iar de la un colț de stradă zâmbește lasciv „maxmobilu”, același DeSoto care inspiră respect și groază

atunci când este condus de un iepure prea scund pentru a mai ajunge la parbriz, dar prea înverșunat pentru a se lăsa împiedicat de acest neajuns.

Atât de familiar mi s-a părut peisajul, încât a durat ceva timp până m-am prins că actorii care dau glas psihozelor celor doi aiuriți nu sunt aceiași din primul Sam and Max. „Vocea” lui Max este puțin cam artificială și asta a constituit primul indiciu. În schimb aș fi jurat că n-au schimbat deloc tonul relaxat al dulăului Sam, care contrastează (sau probabil este cauzat de) cu pistolul de jumătate de metru de la cingătoare.

Singurele modificări, operate la nivel de interfață, sunt reapariția dialogurilor clasice, mai exact „oferta” de patru fraze, și simplificarea interfeței, în sensul că totul se rezolvă printr-un singur clic, în funcție de context. Dacă obiectul trebuie „cules”, va fi cules, dacă trebuie folosit, va fi folosit. Simplu și eficient.

Culture Shock hits the road

În Sam and Max Hit the Road, cei doi detectivi zărghiți au fost puși pe urmele lui Big Foot, care evadase de la circ împreună cu Femeia Girafă. Culture Shock nu deviază de la rețeta halucinantă și halucinogenă și ne prezintă o nouă situație de criză care frizează absurdul, a cărei singură rezolvare e în mâinile celor doi crizați. Un personaj dubios cu o frizură afro și mai dubioasă, Brady Culture, ajutat de un trio de foști copii-vedetă cu grave probleme de personalitate, îngroapă magazinele în videocasete cu Eye-Bo, un program revoluționar de „aerobic pentru ochi”. Ca om bombardat zilnic cu oferte de Viagra pe net și cu reclamele de la televizor pentru pastă de dinți și detergenți sau de talkshow-uri cu tot felul de vedete scăpătate cerșind audiență și tânjind după celebritatea pierdută, am apreciat ironia la adevărata ei valoare. În același registru ironic, ceea ce se prezintă la început drept un spam nevinovat se transformă pe parcurs într-o conspirație mondială, în care hipnoza, controlul minții și

cam toate spaimele ce-l chinuie pe americanul „liber” de la bomba atomică încoace joacă un rol însemnat.

Personajele care adaugă sare și piper povestioarei noastre absurde sunt exact la ce ne-am așteptat de la maestrul Steve Purcell, se încadrează perfect în peisajul ușchit din Culture Shock și sunt ajutate de un voice acting rar întâlnit în ultimul timp. Îl avem pe Bosco, proprietarul de culoare al unui magazin colorat. Un inginer diletant, obsedat de conspirații guvernamentale, care n-are nicio jenă să-ți vândă un lansator de grenade lacrimogene (nu e ce pare-a fi, dar nu afli decât după ce-l cumperi), dar devine mult prea zelos când vine vorba de o simplă bucată de cașcaval (a fost prima oară în viață când un permis de port-brânză mi s-a părut extrem de util). În alte cuvinte, ni se sugerează că este mult mai simplu să pui mâna pe un tunuleț decât pe o sticlă de hamei fermentat. Vă sună cunoscut? Revenind la conspirații și planuri malefice, cunosc vreo doi paranoici obsedați de teoria conspirației și pot spune cu mâna pe inimă că Bosco este caricatura lor perfectă. „Menajeria” este completată de trei copilași, foste vedete, cu grave tulburări de personalitate, un șoarece șantajist și o psihanalistă tatuată din cap până în picioare, cu o frunzuliță de canabis desenată pe hăinuța roșie.

Vă închipuiți ce poate fi în mintea membrilor unei asemenea grădini zoologice și sper că așa o să mă credeți pe cuvânt când vă spun că, în materie de dialoguri, n-am mai văzut de o groază de timp atâta ironie, atâtea aluzii și atât absurd ambalat în același pachet. Când lui Sam îi va fi făcută psihanaliza, veți înțelege...

Mintea iepurelui, lucrul dracului

Dacă v-ați uns din timp rotițele cu ulei de Monkey Island, Days of the Tentacle și Sam and Max Hit The Road, Culture Shock vi se va părea floare la ureche. Oricine a supraviețuit într-o lume în care un câine putea fi băgat în



Nu-mi zi mie să mă relaxez! Sunt relaxat!!!!

❖ buzunar, iar o maimuță putea fi folosită pe post de manivelă se va simți ca acasă în lumea suprarealistă a duo-ului nihilist. Asta nu înseamnă că logica lipsește cu desăvârșire, ci doar că a fost „adaptată” puțin la peisaj. Ascultați cu atenție dialogurile (dacă nu pentru indicii, măcar pentru umorul crâncen), amintiți-vă că vă aflați într-o lume de desen animat, iar când lucrurile par să stagneze, întrebați-vă ce ar face Bugs Bunny în locul vostru. Dacă v-ați luat aceste măsuri de precauție, Sam and Max: Culture Shock va fi o adevărată plimbărică în parc, mai ales că „vânătoarea de pixeli”, care de obicei nu prea poate fi evitată, este practic inexistentă. Telltale Games a înțeles că adevărata provocare lansată de un adventure nu constă în abilitatea de a da clic pe fiecare pixel al monitorului, iar scopul nu e să-ți ții jucătorii într-o continuă stare de paranoia că poate au uitat să culeagă un obiect și acum trebuie să refacă drumul în căutarea Sfântului Pixel. Intenționat sau nu (natura episodică și, ca rezultat, locațiile puține), Culture Shock curge. Obiectele necesare sunt ușor de găsit, jocul progresează natural, fără momentele moarte cauzate de „backtracking-ul” obositor în căutarea unei furculițe de un pixel.

Cu toate că există riscul ca unii dintre „veteranii” care au trecut fluierând prin toate quest-urile „lucasiene” să nu se simtă îndeajuns de provocați, eu sunt de părere că micile „teste de logică” din Culture Shock nu le vor jigni inteligența și le vor oferi măcar un minimum de satisfacție și cel puțin trei ore de

jonglerii intelectuale. Dacă totuși puzzle-urile nu v-au satisfăcut, o provocare mai pe măsura geniului vostru ar fi să vânați „easter eggs” (micile aluzii ascunse în texte sau în peisaj). Satisfacția este garantată.

Singurul neajuns oarecum deranjant se trage, paradoxal, tot din natura episodică a noului Sam and Max. E prea scurt și ne lasă tânjind după mai mult. Cu puțin efort intelectual, jocul poate fi terminat lejer în trei ore și mi se pare nedrept să așteptăm treisprezece ani, iar mai apoi să ni se ia jucăriile. Cu toate acestea, mai bine scurt, bun și ieftin (un episod costă aproximativ nouă dolari) decât lung scump și lăliat. Plus că ne mai așteaptă cinci episoade cel puțin la fel de savuroase ca acesta, care pot fi precomandate pentru 34 de dolari, deci dracul nu-i chiar atât de negru.

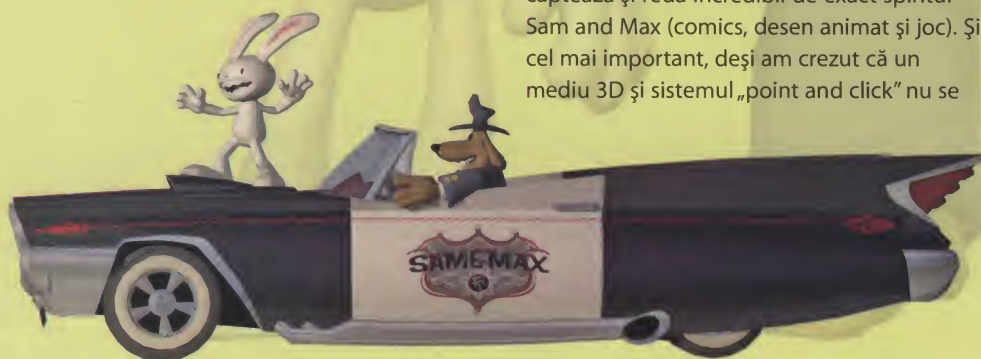
O porție de trecut, vă rog

Dacă erai îngrijorați că o trecere la 3D ar putea să-i scadă din savoare unui joc căruia-i stă mai bine desenat de mână și în două dimensiuni, înseamnă că nu-i cunoașteți pe cei de la Telltales și n-ați observat ce-au făcut din Bone. Sau n-ați jucat Grim Fandango și Monkey Island 4. Țineți minte norișorii din MI 3 și cât de bine s-au păstrat în patru? Sau dungile de pe sacoul lui Stan... Ce vreau să scot în evidență e că dacă surprinzi exact „sufletul” unui desen și reușești să-l redai în 3D, treaba e terminată. Așa stau lucrurile și în Culture Shock. Cu toate că nu avem în față un breakthrough tehnologic, motorușul grafic captează și redă incredibil de exact spiritul Sam and Max (comics, desen animat și joc). Și, cel mai important, deși am crezut că un mediu 3D și sistemul „point and click” nu se

prea împacă, în mare parte datorită unei camere nărușe sau poziționate prost, aici mi s-a dovedit exact contrariul.

Prin intermediul lui Sam and Max: Culture Shock, Telltale Games ne-a oferit pe tavă o porție consistentă de trecut. Știți voi, trecutul ăla delicios pe care-l tot pomeniți pe forumuri, total opus prezentului înrobite de Fife identice și jocuri fără substanță (excepție făcând excepțiile, of course). Culture Shock este momentan un caz unic când „la fel” înseamnă de fapt ceva incredibil de bun. Într-o perioadă în care toată lumea se chinuie să fie pe placul tuturor și, dacă mai e timp, să și ofere un produs „cvlt”, cei de la Telltales au făcut un cadou neașteptat „questerilor” ahtiați după Sam and Max, Monkey Island, Simon the Sorcerer sau Days of Tentacle și au ieșit la înaintare cu un joc care în anul 2006 are curaj să miroasă a '90. Jos pălăria fața lor, iar dacă și celelalte episoade se vor ridica la înălțimea primului vor urma vremuri mai bune decât am merita. Îmi permit ultima glumiță răsuflată pe numărul ăsta și vă spun că nu m-am mai entuziasmat atât de tare în fața unei „antichități” de la toxiinfecția alimentară din '98, când am descoperit o ciocolată Pitic expirată de 10 ani. Redevenind serios, m-am simțit ca un Guybrush proaspăt ieșit din buturugă (maniacii o să mă înțeleagă, ceilalți nu mă meritați) în anul 1995.

■ cioLAN



► Gen Adventure ► Producător Telltale Games ►

Distribuitor Telltale Games ► Ofertant

www.telltalegames.com/samandmax ► Procesor PIV 1.6

GHz ► Memorie 2GB MB RAM ► Accelerare 3D mini

monitor 64 MB Pixel Shader 1.1 ► ON-LINE

www.telltalegames.com/samandmax

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

10
9
9
9
9
10

9,4

PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA
SUPER
PREȚ!

WORLD WARCRAFT

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband)

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Dulce răzbunare

Moment poetic

Dacă primele două jocuri din serie n-au beneficiat de cine știe ce mega-campanii publicitare, producătorii preferând să-și facă treaba în liniște și pace, A Treia Venire a Gothic-ului pe pământ a fost anunțată cu surle și trâmbițe. După ce doi ani am comentat pe marginea unor screenshot-uri sau, dacă producătorii se simțeau generoși, a câte unui crâmpiei de informație aruncată pe vreun forum oficial, acum a venit timpul să vedem cu ochii noștri dacă și cât de departe sare așchia de trunchi.

Myrtana, plai de dor

După un sejur prelungit în minele de fier, urmat de o aventură de zile mari în Khorinis, Eroul Necunoscut se întoarce acasă în Myrtana, hotărât să ducă o viață de lux și trândăvie. Și, normal, să trăiască fericit până la adânci bătrâneți, ca orice erou de bun simț. Viața, însă, e plină de surprize, lucru pe care Eroul nostru îl află când pică exact în mijlocul unui atac de-al orcilor. Se pare că în timp ce Eroul nostru vâna

Gothic

Am să mă întorc bărbat

dragoni în Khorinis, pe continent orcii mușcau cu poftă din regatul lui Rhobar. Ca o ironie a sorții, Rhobar s-a refugiat în Vengard, în spatele unei bariere magice, unde așteaptă vremuri mai bune. Paladinii și magii, singurii capabili să scoată Myrtana din impas, și-au pierdut puterile, iar principalul vinovat este considerat vechiul nostru prieten, Xardas. Teoretic, planul pare simplu. Îl găsim pe Xardas, lămurim situația, îi ajutăm pe magi și paladini să-și recapete puterile și, dacă avem chef, eliberăm Myrtana de sub jugul orcesc. Un scop nobil, demn de un adevărat Războinic al Luminii. Practic, însă, lucrurile sunt puțin mai complexe. După cum ne-au obișnuit cele două Gothic-uri de până acum, pentru o bună bucată de vreme, până când ne permitem să supărăm un vecin mai puternic, nu există un inamic bine definit, un Rău absolut

care trebuie stârpit din rădăcină, ci doar posibili angajatori. În Myrtana, principalii „angajatori” sunt orcii, hashishinii și rebelii. Pe lângă „hrănindu-se” cu firimituri căzute de la masa granzilor, își fac veacul o serie de facțiuni minore care trebuie îmbunate sau stârpite, după bunul nostru plac. Ca să nu mai lungesc vorba, după câteva zeci de ore de hălăduit pe un continent de câteva ori mai mare decât Khorinis-ul, simpatiile și antipatiile noastre vor declanșa unul dintre cele trei finaluri alternative, iar noi ne vom putea da mari în fața prietenilor că am trecut, în sfârșit, în rândul „erpegiștilor” cu greutate.

Despre Questă – cuvânt înainte

Am fost, de la primul contact cu lumea Gothic-ului, fascinat de structura acestei principale și de felul cum aceasta se împlinea prin intermediul questelor secundare. Am privit mereu ca pe o magie aparte a dezvoltatorilor seriei Gothic felul natural și original în care se dezvoltau povestea, eroul și acțiunea, modul în care evenimentele se întretaie firesc pentru a te duce mai departe în joc. Și fiind eu așa de vrăjit de aceste lucruri, normal că m-am grăbit să le analizez, să le înțeleg și să le introduc într-o schemă funcțională bazată pe un model. Trebuie să recunosc faptul că râvna în această direcție mi-a fost întărită de excelenta prelegere „Ochii Beatricei – Cum arăta cu adevărat lumea lui Dante?” a lui Horia – Roman Patapievi, al cărei exemplu l-am preluat aici, respectând proporțiile și pe H-R P. Precum acesta explică drumul lui Dante în Divina Comedie folosind modelul hipersferei, și eu voi explica structura acestei principale din seria Gothic luând un model din științele exacte – mai precis, din fizică.

Questa în Gothic-urile anterioare

Pentru a fi mai succint în formulări, voi referi cât pot de des questa principală a jocurilor din seria Gothic cu numele de Questa, adică, cu majusculă. Ceea ce frapază la această Questă din Gothic 1 și 2 este tocmai lipsa liniarității sale. Practic, poți face parte din orice facțiune, poți adopta căi extrem de diferite de parcurgere a jocului, dar oricare dintre acestea te vor scoate la mal, îți vor face datoria de a te împinge mai departe în povestea principală.

Esența acestei structuri a questelor este aceea că oricare din acțiunile tale contribuie la o rezolvare a unui element din Questă și declanșarea unor evenimente ce o duc mai departe. Aceste evenimente importante din Questă sunt cele care permit trecerea la un capitol următor din joc – să ne amintim că în primele Gothic-uri jocul era împărțit în capitole, de care producătorii se slujeau pentru a „reconfigura” lumea din joc, prin respawn-ul unor creaturi și plante, dar și prin îmbunătățirea ofertei de armuri și arme a comercianților.

Spre deosebire de structura Questei și questelor din Gothic, cele din seria The Elder Scrolls (măcar Morrowind și Oblivion, pentru juniori) au o alcătuire liniară sau săracios arborescentă. Questele din TES și din majoritatea covârșitoare a RPG-urilor sunt niște linii aproape paralele, ce se mai bifurcă din când în când, generând alternative, la rândul lor liniare. Uneori, aceste linii de questă se întâlnesc și cu altele. Cu cât mai dese aceste întâlniri de linii de questă, cu atât mai interesant RPG-ul. Sau mai confuz? Cert este faptul că structura de Questă a seriei Gothic nu este una liniară, fiind fundamental diferită (în bine) de cea a RPG-urilor clasice. Atunci, ce model mai potrivit decât rigla și ramura am putea găsi pentru a explica geniul celor de la Piranha Bytes?



Am apreciat greșit distanța

Questa în Gothic 3

În principiu, Questa din Gothic 3 respectă rețeta structurală a celor din Gothic-urile anterioare. Diferențele importante sunt că au dispărut capitolele și a apărut, explicit, respectul. Respectul față de eroul fără nume din Gothic 3 este de două feluri: local, adică respectul în cadrul unei comunități (localități), și general, adică respectul de care te bucuri din partea uneia din facțiunile existente în joc. Respectul se obține parcurgând queste în care aduci servicii unei comunități sau unei facțiuni.

În joc nu mergi mai departe dacă nu crești până la un anumit prag numeric respectul pe

care o comunitate sau o facțiune îl are pentru tine. Adică, numai după depășirea unei anumite valori a respectului se declanșează anumite evenimente, apar opțiuni noi de dialog, ți se oferă accesul la anumite locații și artefacte, care te propulsează înainte în Questă, în povestea principală. Ideea este că tu poți sluji momentan interesele oricărei comunități sau facțiuni, nediscriminator și mai ales neliniar, până atingi pragul de respect care declanșează un eveniment important pentru Questă, de genul celor care demarcă capitolele în Gothic-urile anterioare.

Astfel, oricare din questele ce oferă respect este o sursă de respect ce alimentează questele „învecinate”, care la rândul lor devin o sursă de respect pentru alte queste învecinate și tot așa, împingând tot mai departe eroul în Questa principală. Cu ce seamănă treaba asta? Simplu, cu un fenomen descris de un principiu din fizica oscilațiilor.

spus mai înainte și mă repet: „oricare din questele ce oferă respect este o sursă de respect ce alimentează questele „învecinate”, care la rândul lor devin o sursă de respect pentru alte queste învecinate și tot așa, împingând tot mai departe eroul în Questa principală”. Recunosc faptul că, pentru a înțelege ceea ce am eu de spus aici, cam trebuie să „simțiți” ceva fizică. Dacă puteți, bravos!

Frontul de Questă

Bun, acum să aplicăm în Gothic 3 cele spuse până aici. Să identificăm întâi mediul elastic: acesta este alcătuit din chiar suma questelor din Gothic 3, toate acestea alcătuiesc mediul elastic al „lacului” questelor din Gothic 3. În acest mediu elastic se produce primul eveniment, evenimentul central ce aduce o cantitate imensă de energie și încrește suprafața până atunci netulburată a lacului questelor. Acest eveniment este chiar intrarea eroului în joc.

undă. Questa din Gothic 3 este un front de undă. Questa din Gothic 3 este de tip front de undă!

Pe val

Practic, intrarea eroului în joc generează un front de undă care parcurge toate questele minore, folosind respectul ca agent al transferurilor de energie. Acest front de undă este Questa principală, ce nu poate fi împinsă mai departe fără ajutorul respectului, fără transformarea acestuia din respect potențial în respect real, prin îndeplinirea questelor minore. Eroul este ca un surfer care călărește creasta frontului de undă, a Questei principale. El poate să hotărască în orice moment dacă merge înainte pe val sau o ia către stânga sau dreapta – este perfect liber sub acest aspect. Șmecheria producătorilor acestui joc este aceea că, după ce jucătorul ajunge la o anumită distanță exactă față de centru, față de evenimentul intrării în joc, se va produce un eveniment



Questa lui Huygens

Să aruncăm o piatră într-un lac. Imediat se va forma un val circular, cu centrul în locul în care piatra a pătruns în apă. Acest val circular se va îndepărta de centrul său, raza sa crescând în permanență. Valul se formează pentru a transfera în masa întregului lac energia creată brusc într-un punct al lacului, prin intrarea pietrei în apă. Apa este mediul elastic prin care se propagă această energie. Valul circular de care vorbeam este numit „front de undă”.

Principiul lui Huygens este acel principiu din fizică pe baza căruia noi putem desena forma acestui front de undă și calcula pozițiile sale succesive. Principiul lui Huygens spune cam așa: „Orice punct al unui front de undă este o sursă de fronturi de undă secundare. Pozițiile viitoare ale frontului de undă principal pot fi desenate prin tangente la fronturile de undă secundare.”

Sună familiar? Normal, căci, după cum am

Mai trebuie doar să identificăm elementul din joc care este agentul tuturor transferurilor, produse de la centru către periferia lacului, cel care creează și întreține frontul de undă, energia care animă suprafața lacului. Păi, foarte simplu, acesta este respectul. În momentul inițial, cel al intrării eroului în joc, se creează o cantitate foarte mare de respect potențial, care este descărcată prin formarea frontului de undă, prin parcurgerea fiecărei queste. La terminarea unei queste, atunci când ți se acordă punctele de respect, respectul potențial se transformă în respect real, care împinge mai departe Questa principală. Adică, frontul de undă.

Pentru că, următoarea identificare este simplă: frontul de undă creat în masa de queste din Gothic 3 de către intrarea eroului în joc este chiar Questa principală. Astfel, avem explicația modelului fizic despre care vă vorbeam – modelul structurii de Questă din Gothic 3 nu este unul clasic liniar, ci unul bazat pe fizica fronturilor de

major pentru Questa principală. Apoi va urma iar o perioadă de surfing la bunul plac al jucătorului, timp în care valul Questei este împins mai departe de transformarea respectului potențial în respect real, în proporții date de numărul și calitatea questelor minore finalizate de eroul, până când se ajunge la următoarea distanță față de centru la care se produce un eveniment major pentru Questa principală.

Și, uite-așa, eroul este aproape perfect liber să acționeze cum vrea, jocul nu este deloc liniar, iar singurele lui jaloane sunt lungimile razelor cercurilor concentrice care marchează evenimentele majore pentru Questa principală.

Respect

Trebuie să recunosc faptul că sunt cucerit de simplitatea acestui model de questă. Questa de tip front de undă rezolvă limitările impuse de modelul clasic, liniar, și oferă o experiență de joc

SONY

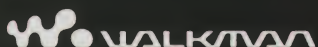


Trăiește experiența complet

Lasă muzica deschisă



Conectivitate prin USB



3 minute de încărcare pentru
3 ore de muzică

De acum ești înconjurat de muzica ta preferată, oriunde ai merge. Pentru că Walkman-ul tău comunică perfect cu sistemul tău audio Xplod sau cu combina de acasă ori de la birou. Totul fără întrerupere, prin USB. Alături de muzica ta ai și mobilitate și continuitate. Vino la magazinele participante la promoția Sony și trăiește experiența complet!

www.sony.ro

like.no.other™





vizibilă folosirea respectului precum sunt bătaoare la ochi cifrele care-l măsoară în Gothic 3, în primele Gothic-uri respectul există și animă toate questele semnificative pentru Questa principală. Fie că este vorba despre dreptul de a intra într-o anumită locație (numai după ce faci rost de hainele ce caracterizează un cetățean onorabil), fie că este vorba de respectul obținut prin luptă sau servicii aduse unei facțiuni, respectul este baza funcționării unor Queste de tip front de undă, atât în primul, cât și în al doilea Gothic.

Pe de altă parte, faptul că respectul este măsurat cu atenție și exprimat în cifre, este o lipsă de finețe în Gothic 3. Seria Gothic era mai puțin bazată pe măsurat și apoi tăiat exact, și mai mult pe feeling, pe senzație. Nu ți se spunea, ca în al treilea episod al seriei, că trebuie ca localnicii să te respecte 75% ca să fii acceptat în zonele cu baștani ale orașului, lucrurile se rezumau la sugestii, la vorbe cu înțeles, la impresii. Aici sunt de acord cu ceea ce spunea colegul meu cioLAN despre controlul creaturii din Black & White 2 – se duce mult din fun prin faptul că ai o reprezentare clară în cifre a comportamentului/atitudinii unui personaj (aici comunitate/facțiune) din joc.

Altfel, tot respectul (sic!) pentru oamenii de la Piranha Bytes. Jos pălăria pentru inventarea modelului front de undă al Questei!

Un om mai puțin subțire

Dacă vă amintiți, în primele două Gothic-uri exista o mare varietate în ce privește dimensiunile fizice ale personajelor, în special în ce privește gabaritul și talia – unii erau mai slabi, alții mai grași, unii mai solizi, cu mușchiul pe ei, alții mai subțiri. Chiar personajul principal al primelor două Gothic-uri era un om nu tocmai solid, ci mai degrabă subțirel, dar foarte bine legat. La fel era și Diego, un tip cu o anumită finețe în

atitudine și trup.

Ei bine, la pornirea pentru întâia oară a jocului Gothic 3, am fost ușor deranjat de schimbările în aspectul personajelor. În primul rând, personajul principal a devenit mult mai țăpăn, fiind vizibil mai solid, cu dîtai mușchiul pe el. La fel, dusă este și finețea lui Diego, pentru a face loc unei tentative de brute civilizate care nu mai are nicio legătură cu personajul subtil de odinioară. Mă așteptam de la Gorn să fie așa, dar nu de la Diego...

Dacă aceste schimbări în aspect ar fi singurele în ce privește personajele, încă ar mai fi cumva, dar au fost schimbate și vocile lor! Da, știu, nimic nu este veșnic în industria jocului, dar, așa cum nu poți schimba actorul care face vocea lui Garrett din seria Thief, parcă la fel nu trebuie să-i schimbi nici pe cei din Gothic. Pur și simplu, vocile din primul și al doilea Gothic erau atât de bine potrivite personajelor, atât de faine, de expresive, plăcute, înregistrate natural, fără procesări ulterioare evidente, încât schimbarea lor nu dă bine pentru un fan al seriei.

Ce avem acum? Avem niște voci îngroșate, supuse excesiv unui efect acustic de compresie și cu egalizatorul aruncat în sus în zona bașilor. Păi, e clar, în Gothic 3 toți sunt bărbați suprastereonizați, fără finețuri de limbaj și subtilități de atitudine. De altfel, chiar personajul principal nu mai are același umor sarcastic al replicilor, iar acolo unde se încearcă învierea acestui umor, noua voce strică totul prin expresivitatea de babuin încrucișat cu o natură moartă.

Pădurea, mai frumoasă decât copacul

Există un aspect sub care nu se poate ocoli comparația directă dintre Gothic 3 și Oblivion. Este vorba despre grafică. Despre cea din Gothic 3 se poate vorbi pe două paliere: mediul înconjurător și personajele.

Impresia pe care mi-a lăsat-o grafica mediului înconjurător a fost clară: este un engine grafic din aceeași generație cu cel folosit în Gothic 1 și 2, încărcat în plus cu mai multe milioane de triunghiuri, cu mai mulți copaci și plante și cu texturi un pic mai bune – peste toate acestea adăugându-se efectele vizuale specifice DirectX 9.0c. Și atât.

Un semn al vechimii concepției acestui engine grafic este și felul înfiorător de prost în care se mișcă jocul chiar pe sisteme potente. Practic, întreruperile, în speciale cele necesare încărcării porțiunilor din joc, sunt ceva obișnuit, iar timpul de save și load este exasperant. Ba, chiar și o simplă rotire de ochi în diverse locuri se poate produce cu sacadări inadmisibile.

Spre deosebire de engine-ul grafic din Gothic 3, cel din Oblivion este unul de nouă generație, superb conceput pentru a oferi toate avantajele de estetică, realism și performanță posibile pe sistemele puternice de azi. Mi s-a întâmplat să stau în Oblivion minute în șir,

net superioară acestuia. Practic, Questa de tip front de undă este marca inconfundabilă a seriei Gothic, pentru că, chiar dacă nu este la fel de

Vengard



privind frumusețea fără seamăn în lumea jocurilor actuale, a câte unui colț de natură: pășuni alpine, păduri, dealuri la malul mării în bătaia razelor soarelui ce apune, nopți senine în care un vânt cald foșnește prin frunze, sub lumina iertătoare a stelelor, cerul de cristal al nopților înghețate din munți. Toate acestea nu prea sunt de găsit în Gothic 3, cel puțin sub aspect estetic și afectiv.

Grafica din Gothic 3 este ceea ce a fost dintotdeauna grafica în Gothic – un element funcțional, ce nu sparge vreo barieră și nici nu stabilește granițe noi în domeniu (precum Morrowind sau Oblivion). Din păcate, pe lângă faptul că au folosit un engine de concepție veche pe care l-au încărcat până la refuz cu niște zorzoane esențiale în ziua de azi, dar pe care acesta nu le putea duce, nici la capitolul texturi nu aș putea spune că producătorii celui de-al treilea Gothic s-au dovedit inspirați.

Colac peste pupăză, nici plantele nu arată prea grozav, părând multe dintre ele abia evoluat din stadiul de sprite – iar ramurile arborilor, privite din anumite direcții, par simple foi paralele pe care s-au desenat rămurile și frunze. Slab, foarte slab. Dar funcțional, căci grafica, în pofida optimizării inexistente și a naivităților estetice, slujește în continuare la povestea jocului, așa cum a făcut-o și în Gothic 1 și 2.

Cei vii

Personajele și creaturile din Gothic 3, însă, sunt mult mai bine realizate decât mediul înconjurător. Trebuie să recunosc că mi se par foarte bine desenați orcii, un războinic de-al lor cu fața vopsită arată chiar impresionant, cu toate că, din nou, unele texturi lasă de dorit. Armurile arată bine (dar sunt texturate sărăcăcios), iar armele arată foarte bine.

La fel, animalele, creaturile din Gothic 3 sunt excelent realizate vizual. Cu toate acestea, dacă la vizual stau bine, nu același lucru se poate spune când nu mai stau. Adică atunci când se deplasează – în opinia mea, captura de mișcare a animalelor din Gothic 3 este slabă, cu mult sub cea din Oblivion. Chiar în urmă cu câteva zile îmi făceam plimbarea aproape zilnică prin pădurile din spatele casei mele, când o căprioară a țâșnit de undeva dintr-o parte și mi-a tăiat calea, sărind arc peste poteca din fața mea. Credeți-mă, sunt atât de obișnuit din Oblivion cu asemenea întâmplări, încât aproape că era să trec cu vederea un fapt atât de neobișnuit și frumos. A, da, o căprioară... Atât de bine, de natural se mișcă animalele în Oblivion! În Gothic 3, însă, mișcările celor mai multe dintre acestea sunt mecanice, nenaturale. Iar când prostia AI-ului în deplasare se pune moț peste motion capture, se duce totul naibii, atâta realism cât mai putea să fie...

Este posibil ca această impresie de nenatural să fie accentuată și de lipsa unui engine fizic care să controleze jocul în amănuntele sale intime. Hm, nu-mi dau seama dacă așa stau

lucrurile, iar celor care ar supralicita absența acestui engine fizic pentru a susține că Oblivion este mai bun ca Gothic 3 le-aș spune simplu: „Este foarte bine că în Oblivion este un engine fizic și nu este chiar nicio problemă că în Gothic 3 acesta lipsește, jocul nu este deloc afectat”. E limpede?

Firecul în Gothic 3

Cu toții cred că putem conveni: comparativ cu alte RPG-uri, și în special cu alde Morrowind, Gothic 1 și 2 au excelat în felul plin de firec în care au recreat o societate umană (și nonumană). În fiecare comunitate prin care treceai, totul se petrecea natural, oamenii lucrau, vorbeau, mâncau, se duceau la

culcare seara, se trezeau dimineața (și constatau dulce-amăruie că nimic nu s-a schimbat...). Pur și simplu, în nici un RPG de până la Gothic nu fusese reprodus atât de bine firescul activităților dintr-o comunitate, până la nivelul la care aproape că te făcea să uii că oamenii ăia sunt construiți din pixeli, nu născuți de-o mamă.

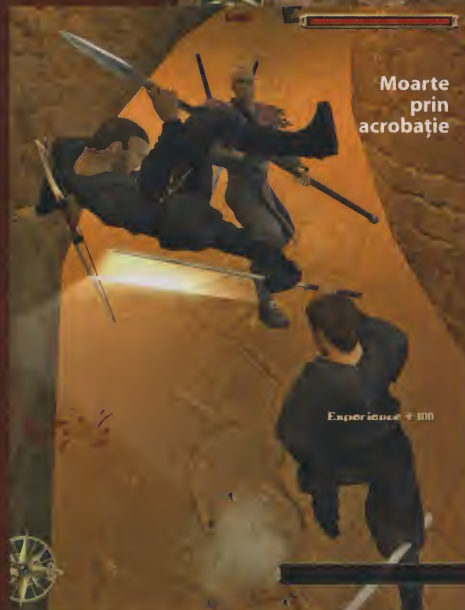
Recuperând foarte mult din avansul pe care seria Gothic îl avea sub acest aspect, Oblivion a făcut chiar o paradă aproape inutilă de amănunte și detalii de viațuire. Cu toate acestea, Gothic 3 își păstrează supremația în firescul comunităților de oameni și orci – iar semnul cel mai banal al acesteia este chiar felul în care se stă în jurul focului în Gothic 1,2,3 față de Oblivion. În acesta din urmă, oamenii stau în picioare, în seria Gothic ei se așază în jurul focului, dând clar impresia că se încălzesc, apoi își mai scot și vreo țepușe și frig carne sau chiar mănâncă. Natura-lea cu care se stă în jurul focului în Gothic 1,2 și 3 este acel ceva încă neegalat de un alt RPG, până acum.

Oricum, activitățile din comunități sunt destul de variate, alternanțele noapte/zi sunt prezente la fel de convingător, totul contribuie la legendara impresie de firec pe care seria Gothic o păstrează și în cel de-al treilea episod al său.

Dar, nu este vorba numai despre activități aici, firescul este foarte bine conturat în seria Gothic și prin intermediul graficii. Și aici aș relua comparația cu Oblivion. În jocul din seria TES



Fostul campion din Mora Sul



Moarte prin acrobație

grafica este minuțios șlefuită, iar efectele vizuale sporesc impresia că tocmai a trecut femeia de serviciu pe acolo și a șters praful, sau, dimpotrivă, a trecut o echipă de restauratori care au așezat praf și mizerie cu profesionalism, ca să dea impresie de autenticitate. Scuzați-mi colocvialitatea, dar, în Oblivion, chiar și o baligă ar avea o neobișnuită valență estetică, lăsând impresia de trucat, de efect special de plastic care nu convinge întru totul. Iar ruinele din Oblivion par

luate dintr-o poezie romantică, în care, în bătaia Lunei, umbra vreunui rege defunct prinde un luciu nefiresc de la efectele de glow ale luminii și bump mapping-ul zidurilor.

Ei, dar în toată seria Gothic lucrurile stau taman pe dos. Adică, frate, în Gothic-uri mizeria este mizerie, decrepitudinea este decrepitudine, igrasia este igrasie și ruinele - ruine pe bune. Cel puțin, asta este impresia pe care o lasă. Poate că tocmai lipsa de sofisticare a engine-ului grafic și a texturilor a dat naștere acestui firesc vizual, dar rezultatul este unul convingător și excelent potrivit atmosferei generale a celor trei Gothic-uri.

Non Lego

Ceea ce am apreciat la toate jocurile din seria Gothic și cu atât mai mult la acesta din urmă, care este cu mult mai vast decât cele anterioare, este atenția la detaliul proiectării mediului. Și am să vă explic asta prin comparație cu Morrowind și Oblivion.

În acestea două din urmă, este cât se poate de clar că în alcătuirea anumitor porțiuni din mediu s-au folosit module prefabricate și chiar întregi ansambluri de astfel de module, care se regăsesc într-o grămadă de locuri, dar devin deranjante prin repetiție în caverne, donjoane și anumite clădiri. De fapt, cam tot jocul (în cazul Oblivion) pare alcătuit din module, chiar și questele dau această senzație, probabil pentru a

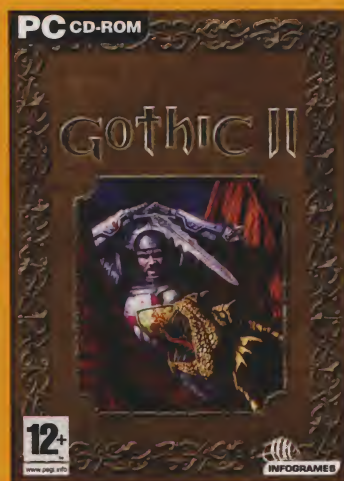
Gothic 2001

Renunțând pentru o dipă la dișeul eroului legendar, răvnit de orice domniță, invidiat de toți bărbații și născut pentru a învinge răul, Piranha Bytes a preferat să-și arunce eroul în pușcărie, unde l-a pus să muncească din greu pentru a-și depăși condiția de „cărniță proaspătă” și pentru a câștiga respectul pe care Făt Frumosul de până atunci îl primea din oficiu. Așa a luat naștere primul Gothic și, odată cu el, o nouă specie de RPG.



Gothic 2 2002

Zidurile magice ale pușcăriei s-au dărâmat, The Sleeper doarme somnul cel de moarte, dar Eroul Necunoscut nu cunoaște odihna și se întoarce pentru mai mult. Mai multă plimbare, mai multe amenințări, mai mulți oameni de mulțumit.



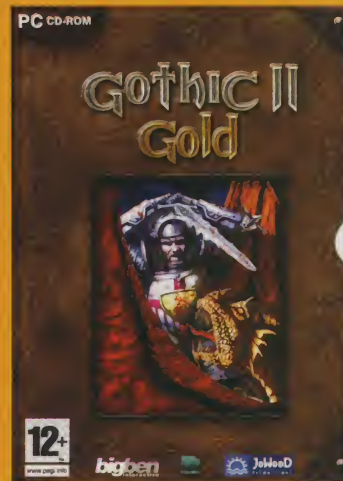
Gothic 2: Die Nacht des Raben 2003

Ze Germans au fost favorizați și au primit cadou un add-on în dulcele grai al Fuhrerului. Un cult misterios își face de cap și toți vorbitorii de limbă germană au fost invitați să-și dovedească eficiența proverbială și să pună capăt blestemățiilor din Insula Misterioasă.



Gothic 2 Gold 2005

A trebuit să treacă mai mult de un an până când Piranha Bytes s-a îndurat de marele popor englez și a tradus Night of the Raven, pe care l-a livrat americanilor împreună cu Gothic 2 în pachetul Gold Edition. Mai bine mai târziu decât nicodată și mai bine în engleză decât în germană.



reduce timpul de lucru și a putea coordona mai bine grupul mare de dezvoltatori.

În schimb, toate Gothic-urile sunt făcute parcă în întregime de mână, pietricică cu pietricică, în amănunt, reușindu-se astfel evitarea cu succes a repetițiilor bătătoare la ochi. Având în vedere dimensiunea lumii din Gothic 3, apreciez cu atât mai mult efortul deosebit al celor de la Piranha Bytes, care ne oferă, astfel, o experiență de joc mult mai interesantă. Pentru că jocul, ferit de modularități deranjante, te cheamă, te împinge în permanență la explorare, la căutări în toate direcțiile. Aceasta este marea diferență între Gothic 3 și Oblivion. Dacă în Oblivion simți cum treptat totul pare a se repeta, în queste și vizual, în Gothic, însă, ai tot timpul impresia că undeva, mai departe, se află o surpriză, ceva neobișnuit, care îți va fi de mare folos, fie și numai pentru ostoierea curiozității. Se prea poate ca, de fapt, aceasta să fie chiar numai o impresie, dar producătorii seriei Gothic reușesc să ne sugestioneze eficient și să facă această impresie să funcționeze, sporind atractivitatea și misterul jocului.

Dă Hud. Robin Hood

Iar dacă este să vorbim despre luptă, apoi nici că avem ce spune despre melee, adică lupta corp la corp, cu sabia ori alte bâte, ciocane, bastoane și securi de război. Modul de luptă în melee din Gothic 3 este absurd, tâmpit și mai ales foarte prost implementat – colegul ciolan are câteva vorbe de dulce de spus pe această temă.

Renunțarea la vechiul stil de luptă din Gothic 1 și 2 (cu locking target) și adoptarea unui bazat pe atacul liber, în care se folosesc combinații de clicuri lungi cu clicuri scurte, se dovedește catastrofală. Constatând eu acest lucru, din primele cafeli încasate în joc, am trecut fără nicio ezitare la stilul care m-a consacrat în Gothic și care mi se potrivește cel mai bine: arcașul hoțoman.

Ei, dar lupta cu arcul este cu totul altă treabă. Acum săgeata este la rândul ei liberă, no locking target, și respectă niște legi ale fizicii implementate ad-hoc, ce îi curbează parabolic traiectoria. Astfel, lupta cu arcul este o încântare, în care îți exersezi chiar un fel de talent de a ghici „înlătătorul” și de a fi capabil de predicție, astfel încât să tragi „la întâlnire” cu adversarii aflați în deplasare. Foarte frumos. Dar cu probleme.

Cea mai mare este prostia Al-ului – este foarte simplu să-l atragi sub vreo piatră mai înaltă, unde oponentii artificiali se blochează de cele mai multe ori, devenind victime sigure. Iar în orașele în care m-am pus pe exterminat orci, nu trebuia decât să mă urc într-un turn, din care să sar pe acoperișul vreunei maghernițe – restul este tăcere întreruptă de răcnetele de agonie ale celor răpuși de ploaia mea de săgeți.

Mizeria cea mare este aceea că, în cazul duelurilor de arcași, oponentii nu trag la întâlnire, dar tu poți trage în timpul deplasării. Asta face ca tu să te poți feri de săgețile inamicilor și trage în aceștia fără întrerupere, iar ei nu te nimeresc nicodată. Vă spun sincer, sub aspectul duelului de proiectile (săgeți, fulgere, vrăji), cel mai bun

titlu pe care l-am jucat până acum a apărut acum 7 (șapte) ani: este Drakan: Order Of The Flame. Dacă atunci s-a putut realiza duelul perfect cu arme ce folosesc proiectile, de ce în suprașteptatul Gothic 3 din 2006 avem de-a face cu niște lupte fâsâite cu săgeți, în care jucătorul este un erou absolut invincibil? Că tot am pomenit de Drakan – acolo meleeuri adevărate, frate, nu în Gothic 3... Iar de Arx Fatalis nici nu mai zic, taie de departe Gothic 3 la capitolul melee.

Față de primele două Gothic-uri, în care duelul cu arcurile era foarte dificil pentru eroul nostru, iar folosirea eficientă a arcului presupunea multă răbdare și curaj în a face pulling la nemurire, apoi Gothic 3 este de-a dreptul o dezamăgire crâncenă.

Despre magie nu pot să mă pronunț, pentru că eu nu joc nicodată Gothic cu magie. Am folosit o singură dată o vrajă, în primul Gothic, ca să distrug golemul de gheață care păzea drumul către turnul lui Xardas, pentru că altfel nu am reușit. Atât.

Altius, Citius, Fortius, Gothicus

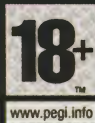
Îmi amintesc faptul că Mitza își manifesta în review-ul de Gothic 2 nemulțumirea pentru faptul că eroul începea jocul de la stadiul de neica nimeni, fără niciun fel de experiență și skill-uri, de la zero. Iar dacă era să joci apoi Gothic 2 Night Of The Raven, frustrarea era și mai mare, trebuia să o iei de la început, dar, colac peste pupăză, jocul avea o dificultate crescută semnificativ. La

SUMMON
YOUR ANGER
DELIVER
YOUR RAGE



- BY SWORD, BY STEALTH, BY MAGIC... FACE YOUR DESTINY!
- BRUTAL COMBATS WITH RUTHLESS AND MERCILESS ENEMIES.
- POWERED BY AN ENHANCED VERSION OF SOURCE™ ENGINE BY VALVE®.
- GROUND BREAKING MULTIPLAYER WARFARE WITH UP TO 32 PLAYERS.
- STRONG PHYSICS FOR WIDE DESTRUCTIBLE AND INTERACTIVE ENVIRONMENTS.

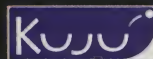
Dark
Messiah™
MIGHT AND MAGIC



www.darkmessiahgame.com



ARKANE
STUDIOS



UBISOFT



Lăsați mânușile
să vină la mine

această dificultate se referă ciolan când vorbește de contactul dur cu realitatea virtuală oferit de Gothic.

De data aceasta, în Gothic 3, chiar de la începutul jocului, ești suficient de puternic cât să faci față oarecum onorabil faunei și să acumulezi puncte ca vânător, nu ca în Gothic 1 și 2, în care, la primele niveluri, îți era fatală și flatulația unei gărgărițe.

Adevărul este că primele două Gothic-uri, inclusiv NOTR, îți puneau răbdarea și nervii la încercare. Jocul era astfel conceput încât dificultatea lui creștea treptat, cam în același timp cu puterile tale. Părerea mea este că primele 2 Gothic-uri (+NOTR) sunt cele mai bine echilibrate RPG-uri pe care le-am jucat, sub aspectul creșterii dificultății proporțional cu avansul în nivel al eroului.

La acest lucru contribuia concepția sistemului de atribute și skill-uri, simplu, dar bine gândit. În Gothic 3, sistemul de atribute și skill-uri funcționează la fel, atâta doar că sunt mai multe atribute și skill-uri, ale căror funcțiuni sunt mai explicite și mai variate. Totuși, nu aș spune că Gothic 3 aduce ceva nou cu adevărat important, deși îți permite o mai bună specializare și câteva avantaje semnificative pe câte o ramură de evoluție. Păcat că thievieng-ul nu este mai natural implementat: cu un pickpocketing ca opțiune de dialog și fără un engine de vizibilitate adevărat, Gothic 3 este mult în urma unui Oblivion.

Deși sistemul de atribute și skill-uri din Gothic 3 este asemănător cu cel din Gothic-urile anterioare, avansul eroului prin acesta este mult mai ușor. În primul rând, ai trei opțiuni de dificultate a luptei (eu am mers pe Medium). Apoi, este mult mai ușor să acumulezi puncte de învățură și foarte simplu să găsești pe cei care te pot ajuta să le folosești pentru a-ți dezvolta un anumit atribut sau skill. Eu am ajuns foarte repede (nivelul 18) să posed toate skill-urile de arcaș și câteva de hoț, iar asta îți permite să parcurgi foarte ușor

harta celui de-al treilea Gothic și transformă o bună parte a questelor în simple formalități.

Sub acest aspect, mi se pare că Gothic 3 este un pic cam prea action, îndepărtându-se de tradiția de dificultate a creșterii în experiență din primele două Gothic-uri. Acest lucru mă nemulțumește, dar există și reversul său: ai posibilitatea de a juca mai liber, mai puțin stresat, și poți parcurge mai repede questele. Până la urmă, așa ai parte de mai multe recompense într-un timp mai scurt, iar omul muncit și obosit de azi se poate relaxa mai bine cu acest Gothic, decât cu cele anterioare.

Dacă cineva m-ar pune să răspund cât mai scurt la întrebarea „Ce zici de Gothic 3?”, mi-ar fi foarte ușor: „Gothic 3 este un joc foarte bun realizat prost”. Plin de bug-uri, cu a căror listă nu voi împovăra pagina, cu un motor grafic învechit, dar supraîncărcat de efecte vizuale DirectX 9.0c, neoptimizat, cu un sistem de melee absurd și cu un AI mizerabil, Gothic 3 este unul din cele mai prost realizate jocuri pe care le-am văzut în viața mea.

Dar, pentru că există un foarte mare „dar”, Gothic 3 este animat de frontul de undă al unei Queste vaste și interesante, de personajele ce populează aieva, parcă, un spațiu imens, întreținând în jucător focul curiozității fără sfârșit, aprins de diversitatea locurilor, întâmplărilor și ființelor. Și mai este magistrala muzică a lui Kai Rosenkranz, acest Jeremy Soule al seriei Gothic!...

Iar pentru fanul seriei Gothic, există o vrajă ce îl poartă neîntrerupt, de la Gothic 1 la Gothic 2, la Night Of The Raven și acum la Gothic 3, vrajă căreia nu i se poate rezista – ce dacă sunt bug-uri și-mi trebuie un sistem prea puternic ca să-l joc? Și peste un an va fi o zi, când al o mielea patch va rezolva și ultimele bug-uri, iar sistemul ăla prea puternic pe care voi putea juca lejer Gothic 3 va costa jumătate din prețul de azi...

Important este ca Gothic 3 să aibă succes, Piranha Bytes și Jowood să se umple de bani și să

nu dea faliment, precum aceia care au oprit seria Thief la al treilea episod al său. Cumpărați Gothic 3! Vreau un Gothic 4!!!

P.S. Am simțit nevoia să dăm o notă pentru Gothic 3-ul real, ajuns la patch-ul 1.09, și una pentru jocul Gothic 3 ideal, petecit în întregime, pe care sperăm că-l vom putea juca în viitorul nu foarte îndepărtat. Tradiția jocurilor din seria Gothic ne-a arătat că acestea, prin reparații succesive, ajung să fie mult mai bune decât release-ul inițial. Datorăm celor de la Piranha Bytes această notă imaginară. Iar ei ne rămân datori cu multe patch-uri, în schimb.

■ Marius Ghinea & cioLAN



► Gen RPG ► Producător Piranha Bytes
► Distribuitor JoWood ► Ofertant Best Distribution,
Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIV 2 GHz ► Memorie
1024 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB (Shader Model
1.4) ► ON-LINE www.gothic3.com

Notă pentru Gothic 3 cu patch 1.09

Grafică 8
Sunet 10
Gameplay 6
Multiplayer -
Storyline 9
Impresie 7

8

Notă pentru un Gothic 3 „reparat”

Grafică 8
Sunet 10
Gameplay 9
Multiplayer -
Storyline 9
Impresie 9

9

Spovedania unui n00b

Domnișoară! Patru bice și două șuturi în „oo” la masa RPG-iștilor!

O frază pe care mi-a fost dat s-o aud de mai multe ori decât prevede legea bunului simț a fost „nu ești bărbat dacă n-ai terminat armata”. N-am terminat armata, am preferat să sădesc un pom. Un prun. Mi-am mutat adolescența de toamnă și cele o sută de kile de iarnă în fața PC-ului, unde speram că o să gădesc mai multă înțelegere. Aici altă dandana. „Nu ești gamer adevărat dacă n-ai terminat Gothic-ul”. Băi, mă lăsați? N-am terminat nici măcar un Gothic din cele trei. Trist, dar adevărat. Pare-se că nu sunt nici gamer și nici bărbat. Deci o să-mi iau în serios rolul de panseluță subiectivă, nepolenizată, isterică și frustrată și o să-i dau Gothic-ului exact atâtea șuturi în oo câte mi-a dat el mie, lăsându-le colegilor mei plăcerea de a-i obloji rănile.

Sunt masochist, trăiesc în Myrtana!

Mănușa a fost aruncată, săpunul a fost scăpat, să înceapă bal(amuc)ul! Cu preacinstiții Gothic 2 și Night of the Raven am avut ocazia să mă duelez ca de la viitor bărbat la bărbat. M-au snopit în bătaie, dar măcar a fost o luptă cinstită, câștigată de cel mai bun. Gothic 3 e mai parșiv. El aruncă mănușa, tu te apleci să o ridici, iar ce urmează sunt lucruri pe care cenzura le-a cam scos din filmele cu pușcăriașii din Khorinis la dușuri.

În teorie avem de-a face cu un demn urmaș de-al Gothic-ului. O lume imensă care se cere explorată, o lume vie care se cere cotonogită, sute de quest-uri, un sistem de skill-uri mai complex... altfel spus tot ce-i trebuie unui Gothic pentru a fi Gothic. Și ceva pe deasupra. La prima vedere pare mai prietenos cu gamerul, dacă mai țineți minte interfața spartană și controlul ciudățel din Gothic 1, fără a-i da jocului un aer de „Gothic povestit copiilor”. Nu trebuie să fii doctor în istoria Myrtanei (și nici nu prea ai cum, manualul este destul de secretos când vine vorba de istoria universului Gothic și oferă doar informațiile absolut necesare) pentru a te scufunda complet în atmosferă.

Cu toate acestea, niște programatori cu jumă' de normă și vreo doi designeri puturoși și-au băgat coada și au reușit să-mi strice jucăria. Nu știu pe cine să dau vina. Pe sârmanii pălmași care nu și-au făcut treaba sau pe distribuitor că a ținut morțiș să lanseze un joc clar neterminat. Dar nici nu mai contează. Oricum am lua-o, avem în fața ochilor un joc de care ne vom putea bucura cum se cuvine doar peste câteva luni. Poate fi jucat și acum, dar sincer am văzut versiuni beta care se comportau mai onorabil decât Gothic 3 după primul patch. O serie de skill-uri nu funcționează cum trebuie (abia al doilea patch a

reparat armurile) nici după trei patch-uri, AI-ul te încurcă atunci când ar trebui să te ajute și te ajută atunci când ar trebui să-ți pună bețe în roate. O mare problemă ar fi și combo-urile. Coregrafie mișto, utilitate zero. În lupta „mano-a-mano”, combo-urile nu-și au rostul, „problema” fiind rezolvată foarte simplu prin apăsarea obsesivă a butonului drept al mouse-ului (asta dacă n-aveți de-a face cu fauna Myrtanei, caz în care vă recomand SHIFT-W și să nu vă uitați înapoi). Când gluma se îngroașă și orcu își aduce gașca, clicul nu mai dă rezultate și lupta trebuie gândită. Aici ar trebui să intre pe felie combo-urile. Dar, la fel ca mașina românească de tăiat morcovi în patru, combo-urile funcționează puțin mai ciudat și reușesc să taie distracția în cinci. Dacă în G2 succesul unui combo era dat în mare parte și de capacitatea jucătorului de a-și coordona loviturile, G3 introduce sistemul „clic lung X + clic scurt Y”, ceea ce înseamnă că, preț de o secundă, cât timp deștăl se odihnește pe butonul drept (sau stâng) al mouse-ului, personajul nostru este complet neajutorat. Iar când ești înconjurat de zece casapi, o secundă e de ajuns pentru ca „lens-flare-ul” de la capătul tunelului să te orbească definitiv. Când ai halit experiență cu tonele, lucrurile devin puțin mai roz, dar asta se va întâmpla cu mult după prima cădere nervoasă a vreunui jucător mai sensibil.

Pseudo Kinegetikos

În viziunea omușorilor de la Pyranha Bytes, degetul opozabil, poziția bipedă, limbajul articulat și cele cincizeci de milenii de evoluție sunt supraapreciate și au acționat în consecință. Pentru o specie care a inventat războiul înainte să se dea jos din copac și să domesticească primul câine, cuvântătoarele bipede din Gothic 3, inclusiv nenea care l-a cotonogit pe The Sleeper și a împaiat fluierând cinci dragoni, sunt complet neajutate în fața patrupelelor de-a dreptul satanice. E de-a dreptul stupid ca un lup sau un bloodfly (un fel de fânțar pe steroizi) să ne creeze mai multe probleme decât un orc cu un topor de două ori cât tine. Sunt perfect de acord, prin codru n-ar trebui să umbli teleleu măciucă, fără nicio grijă, ca pe tarlăua lu' tac-tu. Trebuie să fii mereu cu ochii-n patru, cu frica-n sân și cu săgeata în arc, altfel n-apuci să vezi dimineața. Exact acel sentiment de nesiguranță, de nimicnicie, pe care ți-l dă o haită de lupi care ți-au luat urma, m-a încântat din cale-afară la Gothic 2. Eram sătul de eroi epici și am primit exact doza de realitate de care aveam nevoie, lucru pentru care-i sunt recunoscător.

Marele Trei încearcă și el scamatoria, dar din păcate duce lucrurile puțin prea departe. E o linie subțire între nesiguranță și frustrare, iar Gothic 3 a depășit-o bine de tot. Patch-urile apărute până acum și promisiunea că dacă mănânci multă expe-

riență te faci mare și nenorocеști javra cu o săgeată n-au reușit să șteargă cu buretele experiențele „revelatoare” trăite alături de un mistreț ale cărui atacuri tindeau să egaleze cadența de tragere a unui Vulcan Cannon... Și oricum, nu mi se pare normal și nici realist ca același mistreț să snopească în bătaie trei orci blindați și înarmați până în dinți sau un cioLAN de nivel 40 luat prin surprindere. Ultimul patch, o cărcă de puncte băgate în Hunting, skill-urile adiacente și sănătate (că-i mai bună decât toate) și un arc pentru care am rămas pe drumuri au mai ameliorat problema, dar cu toate acestea am ajuns ca veteranii războiului din Vietnam și am flashback-uri înspăimântătoare de câte ori văd o coadă de lup sau aud un grohăit suspect.

Martir în numele Gothic-ului

Dacă Gothic 2 a fost un exercițiu de umilință superb, menit să arate gamerului că și viața virtuală poate deveni maro, o hoardă de bug-uri și un motor grafic prost optimizat au transformat cea de-a treia parte a seriei într-un adevărat test al răbdării, pe care doar fanii adevărați îl vor trece fără să cărco-tească. Noi ceilalți, îl vom urî și-l vom iubi în același timp. Personal, îl respect pentru că transpiră Gothic prin fiecare por, dar îl urăsc pentru că într-un timp relativ scurt am manifestat simptomele a cel puțin șapte sau opt boli nervoase. De la paranoia (aveam tot timpul impresia că sunt urmărit de un mistreț) până la dedublarea personalității cred că am trecut printr-un întreg tratat de psihologie clinică. Bătăile crunte încasate de la viețuitoarele pădurii m-au făcut să mă întreb serios dacă nu cumva eu sunt un produs al imaginației lupilor sau dacă nu cumva de fapt mistreții joacă un joc în care un idiot îl tot împunge cu un cuțitaș de doi metri. La rândul lor, iureșurile unu la unu, unu la doi și unu la X cu oamenii și orcii, m-au făcut să-mi pierd orice urmă de respect pentru bipezi. Ducă-se!

După câteva zile de „nevoială” (cu toată bună-voința de care sunt în stare după nenumărate sesiuni de terapie hameică, joacă n-o pot numi) benevolă prin deșert, păduri și creste înzăpezite, am înțeles în sfârșit de ce unele femei cotonogite sistematic de un soț bețiv cu palma grea se întorc de fiecare dată pentru mai mult... Martiriul are și el avantajele sale, iar satisfacția pe care numai o frigare încinsă înfiptă în fund ți-o poate da, este doar unul dintre ele.

În concluzie, Gothic 3 este fiul risipitor al seriei. Eu l-am lăsat să plece fără notă în speranța că se va întoarce peste un an cu lecția învățată și cu patch-ul în ghiozdănel. Atunci și numai atunci o să mă autoproclam cel mai gras bou și o să mă tai în cinstea lui.

■ cioLAN


Tom Clancy's

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT

Al treilea... cu noroc?

❏ Recunosc că am așteptat cu interes revenirea agentului Sam Fisher într-un con de umbră... Ce aiurea sună! Nu că nu l-aș vedea bine, însă Fisher nu s-a simțit niciodată în siguranță în lumina reflectoarelor, ceea ce nu-l împiedică să se trezească adesea în centrul atenției. Primul joc din celebra serie ce poartă semnătura autorului de romane Tom Clancy m-a transformat pe loc într-un fan al seriei, bucurându-mi setea de stealth într-o formulă revoluționară. Al doilea m-a făcut să-l aștept nerăbdător pe al treilea, iar al patrulea m-a lăsat cu buzele umflate. Și de ce n-ar fi așa, după șocul administrat de Ubisoft cu declarațiile ce anunțau o schimbare de macaz în viața lui Sam Fisher și un gameplay nemaipomenit? Iată-mă, așadar, în fața faptului (ne)împlinit: Double Agent nu revoluționează nimic.

Cum spuneam...

Double Agent începe nervos, cu un Sam Fisher dărâmat de moartea fiicei sale într-un accident de mașină și de semi-eșecul misiunii în care își pierde un partener mutilat de rafale de gloanțe. Pentru superagentul nostru viața nu mai are niciun sens, iar soluția pe care o alege în locul sinuciderii într-un bazin cu votcă (mmm...) este o ultimă misiune, mai riscantă și mai dificilă decât oricare alta. O misiune pe care, într-adevăr, numai un sinucigaș ar accepta-o, și anume aceea de a se infiltra la ordinele NSA-ului într-o închisoare de maximă securitate din Kansas și de a se lipi de membrul unei grupări teroriste aflât în spatele gratiilor. Sam trebuie să-l ajute să evadeze, iar apoi, din postura de agent dublu, să devină membru cu acte în regulă al organizației teroriste americane(!) John Brown's Army, care plănuiește răsturnarea ordinii mondiale așa cum o știm.

Șșșșt, că-ți iau piuitul...





Premisa de la care pornește mi s-a părut excelentă, însă, din motive care deocamdată îmi scapă, potențialul ideii dispare subit în ceață, iar gameplay-ul o ia puțin razna, vinovată fiind introducerea cinematică ce ne face cunoștință cu un alcoolic scăpat de sub control. Este imaginea unui om cu nervii la pământ, pregătit să-i dea vieții un șut în fund și care a renunțat la viața de ucigaș cu sânge rece de altădată. Sanchi! Așa vrea el să cre-

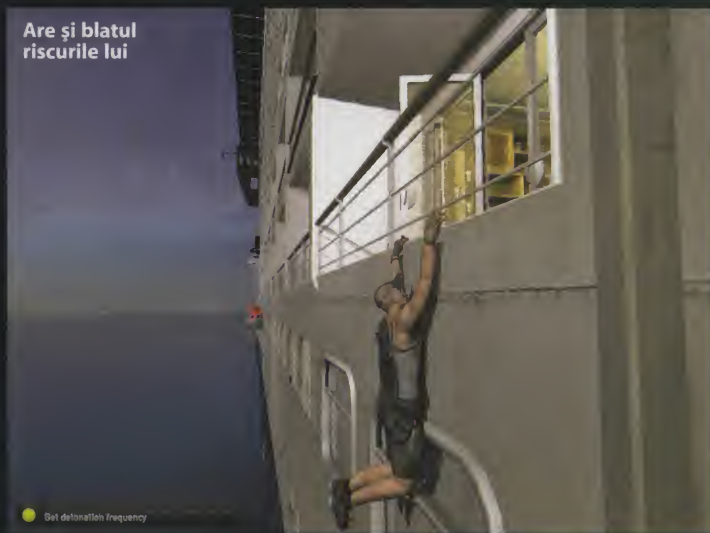
organizații, NSA și JBA, pe care este nevoit să o păstreze în cadrul unor limite bine conturate dacă are de gând să ducă misiunile la bun sfârșit. Gradul de încredere oscilează în funcție de acțiunile întreprinse în favoarea uneia dintre organizații și îi curmă avântul cu un frumos ecran verde de încărcare dacă unul dintre șefi își pierde complet încrederea în el. Partea bună este că această abordare cu totul nouă a misiunilor îi dă gameplay-ului o aromă

făcută în grabă și fără un interes real pentru a livra un produs de calitate, drept dovadă mulțimea de bug-uri care deranjează pe alocuri experiența de joc. Se poate întâmpla să „cazi” printr-o podea sau să te lovești de momente scriptate prost realizate, iar apoi să te izbești de problemele unui AI care nu a suferit îmbunătățiri majore. Adversarii din Double Agent fac adesea obiectul unor momente penibile, ca rezultat al imposibilității de a rezolva

Nu mai pleacă odată, că mi-au înghețat șosetele



Are și blatul riscurile lui



dem, pentru că imediat ce începe jocul, Sam Fisher uită că a avut vreodată o fiică, de problemele cu alcoolul care i-a tocat ficatul pe parcursul a două minute cinematice și se întoarce la vechile sale obiceiuri. Introducerea zice una, iar jocul face alta.

Viață dublă

Marea schimbare pe care Double Agent o aduce seriei o reprezintă modul în care jucătorul jonglează cu încrederea celor două

aparte, oferindu-i lui Sam șansa să încline balanța în favoarea uneia dintre cele două facțiuni, la alegere. Totodată, îi acordă o oarecare libertate de mișcare și câteva rute alternative către deznodământ.

Misiunile sunt cu atât mai provocatoare cu cât designul acestora este mai reușit, iar Double Agent demonstrează că stă foarte bine la acest capitol, reușind să accentueze cu succes senzația de imersivitate cu ajutorul unei interfețe aerisite și intuitive. Din nefericire, portarea de pe Xbox 360 pe PC pare a fi

Uiiiiih, m-a luat cu grețuri



Premisa de la care pornește mi s-a părut excelentă, însă din motive care deocamdată îmi scapă, potențialul ideii dispare subit în ceață, iar gameplay-ul o ia puțin razna



eficient și rapid unele situații de criză. Din fericire, studioul Ubisoft din Shanghai, responsabil cu realizarea componentei single player, i-a dat acțiunii din Double Agent un aer cinematic ce-l face deosebit de credibil. Marele merit al acestei „scamatorii” constă în diminuarea substanțială a efectelor nocive pe care bug-urile le au adesea asupra gameplay-ului. Inovațiile sunt însă prea puține față de restul jocurilor din serie pentru a-l considera un titlu cu adevărat next-gen. Gameplay-ul se laudă cu un număr mic de acrobații noi, două sau trei puzzle-uri ingenioase și o interactivitate mai mare cu mediul înconjurător. Ceea ce, dacă stau să mă gândesc bine, nu este tocmai rău, iar eu mă declar mulțumit de actualul model de joc, în ciuda îmbunătățirilor minore pe care le-a suferit.

ALTERNATIVĂ

Hitman: Blood Money

Un altfel de erou, foarte metodic și a cărui singură grijă, pe lângă propria piele, sunt banii.



supraviețui motoarelor grafice din actuala și viitoarea generație sunt mari. Nevoia unei optimizări se simte.

Așadar, pe ce dăm banii?

Double Agent este, totuși, un joc bun, iar patch-

urile care cu siguranță îi vor urma lansării îl vor transforma probabil într-unul și mai bun. Până atunci, rămâne la latitudinea fiecăruia să decidă dacă noul membru al familiei Splinter Cell își merită banii. Faptul că seria ne-a obișnuit cu inedite moduri multiplayer co-op și spioni vs. mercenari ar trebui să atragă câțiva cumpărători în plus. Încă puțin și m-ar convins.

■ KIMO

Și totuși, place

Dacă există un capitol la care Double Agent excelează, acela este grafica. Ubisoft merită numai cuvinte de laudă pentru modul exemplar în care a dat viață lumii lui Sam Fisher. Dialogurile dintre personaje și animațiile acestora sunt credibile, acestea gesticulând realist în funcție de moment. Mediul înconjurător este foarte detaliat pe alocuri,

Nu-mi vine să cred, e defectăaaa...



► Gen Action ► Producător Ubisoft ► Distribuitor Ubisoft ► Ofertant Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00 ► Procesor PIV 3 GHz ► Memorie 1 GB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB RAM ► ON-LINE
www.bewaresamfisher.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
8
8
6
8

7,6

THE GATE TO ANOTHER WORLD



PARAWorld

Perfect gaming. Easy control.



Importator și distribuitor unic:
TNT GAMES INTERNATIONAL SRL
Tel/Fax: 021 345 55 05 / 06 / 07 / 08
E-mail: info@tntgames.ro
Web: www.tntgames.ro



Joc în limba engleză
Manual în limba română

Best played with:



Ținând cont de sărbătoarea religioasă de luna aceasta, îmi e imposibil să nu fac legătura între nașterea unui Mesia real și cea a unui virtual. Diferența este faptul că cel virtual nu se încadrează tocmai corect în canoanele moralei creștine, care face diferența clară între bine și rău. Mesia acesta are un alt bagaj genetic, care nu are nimic de-a face vinul, peștele și leproșii. El are posibilitatea să aleagă, lucru important. Interesant este că odată ce a ales, mai poate alege o dată. Și tot așa... Nu mi se pare corect, însă este eficient.

Might and Magic

Mă gândesc dacă există alți termeni mai clari care ar putea defini o lume fantasy. Și nu există. New World Computing au fost cei care l-au inventat și este al naibii de clar. Acest lucru s-a putut observa și după cele patru Heroes of Might and Magic, respectiv nouă Might and Magic. 13 jocuri create în același univers, care ne-au bucurat tinerețile. Însă New World Computing și 3DO au dispărut. Ubisoft a preluat licențele și e clar că e hotărât să meargă înainte cu seria. Dacă HOMM V este un joc destul de reușit prin care s-a întors spre tipul de gameplay din HOMM III, în cazul Might and Magic a ales o cale diferită. Seria Might and Magic este în sine aproape o definiție a RPG-ului clasic. Ubi a ales linia FPS-RPG-ului pentru continuare, lucru pe care l-am primit cu extrem de multă dezamăgire. Mă așteptam la un super RPG ca să fiu sincer, însă e clar că nu depinde de mine. Cert e că până la urmă, de pe urma reclamei care i s-a făcut, interesul mi-a fost din nou captat. Părerea mea este că alegerea engine-ului Source 2 a fost o decizie strălucită, având în vedere calitatea sa. Acesta nu numai că i-a asigurat un grad ridicat de jucabilitate, datorită faptului că engine-ul rulează excelent pe sisteme low end, dar a și dat posibilitatea producătorilor să se concentreze foarte mult pe partea de level design. Practic, o grămadă de timp a fost câștigat de pe urma faptului că nu a trebuit să creeze un engine de la zero. Așadar, până la urmă seria Might and Magic nu a ajuns chiar foarte rău. A suferit un anumit grad de reprofilare, însă măcar continuă.

Dincolo de Univers

Dark Messiah a ales doar două facțiuni din multitudinea celor care domină noul univers Might and Magic. Lupta se dă între demoni și oameni, pentru controlul absolut al unui artefact de o imensă putere. Acesta fie ar putea defini pentru o perioadă extrem de lungă un nivel ridicat de stabilitate al imperiului Griffin, fie ar putea aduce întreaga populație umană în pragul extincției. Toate acestea depind doar de un singur individ, cu sânge mixt, care este acel Dark Messiah anunțat la sfârșitul campaniei din Heroes V. El se va naște și va avea de ales. Însă deocamdată nu se știe cine e și unde e. Jocul



te va introduce destul de repede în acțiune, înfățișându-te ca un tânăr abia trecut de adolescență, crescut și educat de un magician imperial. Scopul tău este de a găsi un anumit

deții și nu în ultimul rând de nivelul tău de inteligență și de spiritul de observație.

Ar putea fi un altfel de Crăciun...

artefact ascuns undeva departe, într-un templu extrem de vechi. Ei bine, lucrurile par simple, însă nu e neapărat cazul. Depinde de calea pe care o alegi, de skill-urile pe care le

Moduri de lucru

După cum știți, Source 2 se diferențiază de celelalte prin fizica sa care deschide un număr foarte mare de posibilități celor cu



imaginație bogată. Producătorii au reușit ceva absolut incredibil în ceea ce privește numărul imens de posibilități de a ucide în acest joc. Practic, aproape că armele devin doar o funcție de alegere. De exemplu, plecând de la simplul picior în stomac care te aruncă în prăpastie și ajungând la angrenaje serioase, gen pârgii cu efect de bombardament și pendule care mătură totul în calea lor. Mai departe, ai sticlele de ulei pe care le arunci la picioarele inamicilor și în care tragi cu săgeți aprinse ca să le dai foc. Poți folosi aproape orice obiect pentru a sparge capete și a rupe picioare. Modul în care aceste obiecte se comportă nu este extrem de real, însă suficient pentru a crea un anumit nivel de rejucabilitate. Împreună cu nivelul artistic al level designului, imersiunea este totală. Totuși, să ții cont de mediu pentru a-ți duce la capăt misiunea nu este un lucru ușor după ce atât de multă vreme am fost obișnuiți să ne folosim exclusiv de ceea ce aveam în mână, fie sabie sau armă de foc. Mie mi-a luat cam jumătate de joc să ajung să țin cont permanent de faptul că nu e nevoie să mă bag cu sabia în mijlocul inamicilor pentru a-i elimina, ci e suficient să-i faci să vină după mine în camera

puteți axa, melee/range, arcane/healing și stealth. Punctele de skill câștigate pe parcursul jocului le veți investi astfel pentru definirea personajului din punct de vedere al clasei, deoarece aceasta nu se alege de la început. E interesant faptul că pot fi create niște hibride foarte interesante ca abilități. Skill-urile acestea au funcție multiplă în sensul că, pe lângă îmbunătățirea atributelor clasice, mai au atașate o serie de abilități speciale care variază de la combo-uri pentru partea de melee până la posibilitatea de a face zoom

Ok! Am înțeles. Data viitoare dau și cu aspiratorul! Nu trebuie să urli, dragă



Dark Messiah

MIGHT AND MAGIC

în care se plimbă un trol mare. Apoi am stat și am privit spectacolul. Totuși, aici apar multe probleme. Spre exemplu, anumite efecte sunt prea puternice. Un butoiș aruncat într-un inamic îl omoară instant, ceea ce e cam exagerat. La fel, lovitura de picior care aruncă în hău are efectul unei bile de demolat. Un alt efect exagerat este cel al shield bash-ului care face damage cam ridicat. Unele probleme se rezolvă prin patch, altele nu.



Unii ar putea numi asta spoiler...



Cunoștințele

Dacă până acum am vorbit de mediu și de cele 20 de modalități de a ucide altfel, ce-ar fi să luăm în calcul și restul modalităților de a ucide în mod normal? Arkane Studios, producătorul, a introdus în joc un sistem de skill-uri simplu, dar complet. Există trei tree-uri pe care vă

sau de a deveni invizibil. Între skill-uri există un nivel mare de interdependență, ceea ce înseamnă că punctele trebuie investite cu grijă. Trebuie să ții cont și de faptul că jocul este o aventură perfect liniară și că nu puteți să faceți „level up” așa cum vă taie capul. Numărul de puncte de skill are un maxi foarte clar și predefinit. În ceea ce privește stilul

de luptă de tip first person, Arkane a făcut o treabă tare bună. Modul de a lovi este de tip combo, de la cele foarte simple de slashing și piercing până la cele mai complexe, care se învață din skill-uri, iar pentru bloc se folosește clic dreapta. Interesant este modul în care au fost implementate armele, în special Staff-ul. Acesta nu face damage mare, însă lovește mai mulți inamici pe care îi pune ușor la pământ. În felul acesta primești acea fereastră necesară pentru a vă folosi vrăjile ca mage. Echipamentul nu este foarte variat și eu consider asta un dezavantaj. De asemenea, artefactele de echipament sunt de multe ori amplasate complet cretin, în locuri în care nu te-ai aștepta, la îndemâna tuturor... ceea ce te face să te întrebi de ce nu sunt folosite



❖ de ei. Echipamentul are însă cerințe de skill și e evident gândit în funcție de clasă. Un lucru care nu mi-a plăcut a fost acela că obții cel mai bun echipament din joc dacă faci o anumită alegere. În felul acesta practic ești forțat să mergi pe o anumită linie, deși primești surogatul libertății (mană cerească în jocurile liniare). Cert e că la sfârșit mai poți alege o dată, că doar ești Messiah...

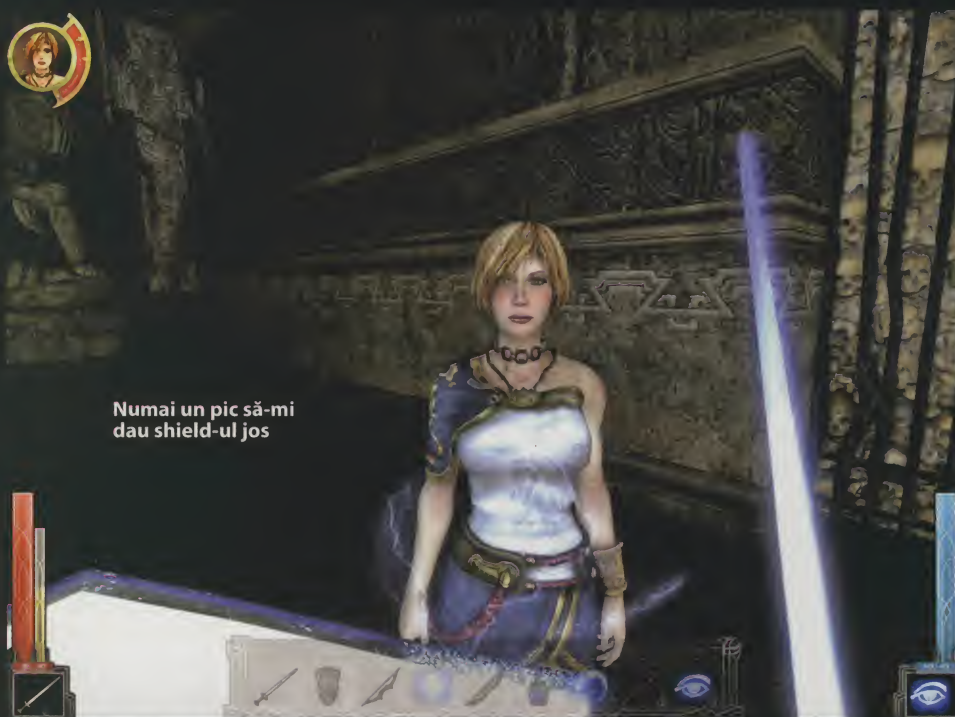
Neplăcerile

Per ansamblu, jocul este categoric unul

de calitate, iar conceptul este interesant. Sunt însă două mari probleme care nu implică partea tehnică. Una este legată de faptul că povestea este extrem de superficială, adică un story de trei lei care se încheie aiurea și este complet previzibil. Mi se pare ciudat că Arkane, aceiași oameni din spatele Arx Fatalis, a dat-o în halul ăsta în bară cu scenariul. A doua problemă mare a jocului este liniaritatea și scriptarea exagerată a unor secțiuni. Practic, te simți condus de joc de la început la sfârșit. Desigur, nu ar fi fost asta o problemă mare



Numai un pic să-mi dau shield-ul jos



Alternativă Arx Fatalis

Deși Arx Fatalis este un ROG, totuși stilul de luptă și modul de abordare al gameplay-ului sunt similare. Motivul ar fi că echipa de producție este aceeași. Calitativ vorbind, Arx Fatalis a fost mai bine realizat mai ales din punctul de vedere al storyline-ului. Vă reamintesc că jocul este prezent în versiunea full din numărul din aprilie 2006 al revistei LEVEL.





Hmm... cred că trebuie să mai măresc insectarul



Rucsăcelul, respectiv
proiecția lobului frontal
al creierului (skill-urile)

dacă jocul ar fi fost lung, însă 13 ore de joc mi se par extrem de puține pentru un titlu de o asemenea anvergură. Producătorii ar spune că s-au concentrat mai mult pe partea de multiplayer, însă despre asta e un pic mai mult de vorbit. Acum, ajungând și la partea mai tehnică, deși level designul este superb, totuși jocul abundă în bug-uri grafice. Probleme legate de încercarea prin texturi apar de fiecare dată când folosești arcul cu funie. Sunetele pe sisteme care au mai puțin de 1,5 GB RAM aproape că nu funcționează. Tipul de încărcare al nivelurilor mi-a adus aminte de vremea când stăteam să încarc jocuri de pe casetă pe Spectrum. Păcat de aceste umbre care se lasă grele peste o producție de excepție din alte perspective.

Multiplayer

Producătorii au încercat să conceapă ceva special în ceea ce privește partea de multiplayer. Pe lângă modurile de joc deja clasice, s-a introdus un sistem de skill-uri special pentru această parte. Pe măsură ce joci pe un server, faci level up și primești puncte de skill. Cu acestea îți îmbunătățești personajul, însă skill-tree-ul este complet diferit de cel de single player. Problema este că dacă ieși de pe serverul respectiv, pierzi toată experiența și este destul de greu să o câștigi. Problemele din multiplayer sunt animațiile personajelor (care sunt groaznice), dependența enormă de ping și faptul că jocul crapă extrem de des, ceea ce duce la mari frustrări. Aproape că aceste lucruri fac multiplayer-ul redundant.

Bănuiesc că e timpul să dau citatul... Așadar, trecând dincolo de problemele tehnice și de liniaritate, Dark Messiah of Might and Magic este un joc care poate intra în Hall of Fame la o adică...

- GEN FPS-RPG
- PRODUCĂTOR Arkane Studios
- DISTRIBUITOR Ubisoft
- OFERTANT Ubisoft
- TEL. 021-569.06.00
- PROCESOR PIV 2,6 MHz
- MEMORIE 512 MB RAM
- ACCELERARE 3D 128 MB VRAM
- ON-LINE www.darkmessiahgame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
8
9
7
6
8

7,8

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Erou fiind, pe Doom îl căutam

Super eroi, Marvel, Activision, Raven și un action RPG anunțat. Așteptările mele conturau un joc care va exploata din plin înșiruirea de vedete, în dauna altor aspecte mai importante pentru unii, mai puțin importante pentru alții. Și dacă reușești să atingi inima (și portofelul) gamerului de peste ocean, avid de comic book-uri și expert în arborele genealogic al fiecărui super erou, atunci te poți considera un producător/publisher fericit.

De meserie salvatori

Tot deranjul din acest joc este provocat de Dr. Doom, care, plictisit să propovăduiască răul la scară mică, a înființat o organizație în care Galactus, Loki, Radioactive Man sau Misterio și-au găsit cu ușurință sensul. După ce băieții rai fac prima mutare, Nick Fury (Fantastic Four) apelează la Captain America, Thor, Spider-Man și Wolverine. De aici soarta lumii este în puterile lor și controller-ul tău. De îndată ce prima misiune este încheiată, cei patru

acceptă să ducă mai departe lupta împotriva lui Dr. Doom, iar tu vei putea să umbli la „4”-ul de start. O parte din personajele cu care poți juca în Marvel: Ultimate Alliance sunt disponibile de la începutul jocului, iar restul se deblochează pe parcurs. Din cei care se lasă mai greu convinși să-și facă stagiul în cadrul SHIELD-ului merită menționați: Blade, Ghost Rider sau Daredevil. Cu excepția momentelor în care facem o misiune bonus „comic book” sau când au murit membri din echipă, în lupta cu forțele răului se prezintă mereu câte patru super-eroi aleși după bunul nostru plac din totalul de peste 20.

Diversitatea din Marvel: Ultimate Alliance nu este dată de diferențele dintre personaje. Chiar dacă aceștia au abilități și stiluri de luptă diferite, într-un final ajungi să nu folosești mai mult de patru eroi și câteva combo-uri care să combine eficiența cu spectacolul. Și tot așa treci prin misiunile primite și îți urmezi calea spre Dr. Doom. Părțile bune din joc sunt diversitatea theme-urilor întâlnite și felul ingenios în care producătorii le-au folosit în joc. De exemplu, la un moment dat, pașii ne duc și într-un parc de distracții prin care ne vom lupta într-un pinball imens, un labirint plin de capcane sau vom face un battle cu dușmanul în mașinuțe bușitoare. Felul în care purtăm „discuțiile” cu bossii sau se rezolvă puzzle-urile nu este nici cel mai

dificil și nici cel mai ingenios, totuși este foarte amuzant și dă culoare jocului. Partea de RPG se traduce prin bani aruncați pe costume și experiență care se transformă în level up și abilități noi. RPG-ul se împlinește prin action în acest joc și chiar dacă practic este un beat'em up prelungit, totalul elementelor din M:UA prinde jucătorul și îl duce cât mai aproape de Dr. Doom. De asemenea, trebuie spus că jocul oferă celor harnici artwork-uri, filmulețe, wallpaper-e și 21 (din păcate doar...) de coperti Marvel.

Patru, dar bine organizați

Marvel: Ultimate Alliance este un joc corect. Oferă și calitate și cantitate, însă este genul de joc haios și relaxant, nicidecum vreo inovație în domeniu. Păstrând proporțiile, l-aș compara cu Lego Star Wars II, pe care colegul ciolan l-a recomandat cu inima deschisă tuturor generațiilor. Lucru pe care îl fac și eu acum, cu mențiunea că multiplayer-ul din acest joc este absolut demențial, mai ales în cazul în care patru jucători pornesc împreună în campania co-op. Va fi greu pentru Marvel: Ultimate Alliance, între atâtea nume puternice lansate, să-l intercepteze pe Moș Crăciun, să-i dea în cap și să-i ia toți banii, dar totuși are o șansă... și toți marii super-eroi în spate. Mai puțin Superman și Batman. Lucrează la DC Comics.

■ Rzarectha

Nu putem să te primim pentru că ești prea mare și ne dai de gol



Consumă puțin și nu ai nevoie de carnet. Recomandată de Blade



Storm is the chosen one



► Gen Action RPG ► Producător Raven Software ► Distribuitor Activision ►
Procesor PIV 2 GHz ► Memorie 512 MB RAM
► Accelerare 3D 128 MB ► ON-LINE
www.marvelultimatealliance.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
8
8
9
8
8

8

De sărbători primești cadouri cele mai bune prețuri pentru monitoarele Horizon



9006 SW

Display: TFT

Dimensiune: 19" wide

Timp de răspuns: 4ms G2G

Conectare: DVI, D-Sub

Rezoluție: 1440 x 900

Boxe

Certificare TCO '99

Panel LG grad A+

(garantat 100% pixeli buni)

de la partenerii Asesoft Distribution

„You know what capitalism is?
Gettin' fucked!”

SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS

Scarface, la fel ca și Reservoir Dogs, a reușit să facă, în cele din urmă, saltul de la statutul de film cult la cel de joc video, însă a făcut-o într-o manieră oarecum diferită de capodopera lui Tarantino. Jocul a evitat să urmeze firul narativ al peliculei care a spart topurile anului 1983, cu Brian DePalma în postura de regizor, Oliver Stone drept scenarist și Al Pacino în pielea eroului principal. Cu un asemenea bagaj de talente, filmului nu i-a lipsit nimic pentru a se transforma imediat într-un veritabil model, care avea să fie folosit de cinești și panarama cu visuri de preamărire deopotrivă până în zilele noastre. De aici și până la realizarea unui joc care să se ridice la înălțimea așteptărilor... să zicem că ar fi cale lungă.

Drujba-i slujba

Filmul a făcut celebră povestea lui Tony Montana, un imigrant cubanez mânat de dorința de a deveni cel mai mare traficant de droguri din Miami. Prețul plătit? În primă fază a fost teama, care i-a înghețat sângele-n vene când a constatat că adversarii săi folosesc cu succes drujbe la redecorearea locuințelor, exagerând cu roșul întins cu dărnicie pe toți pereții. Apoi a fost moartea, care i-a mirosit

prafurile de la o poștă în clipa în care a ajuns în vârf și s-a grăbit să-l curețe. Mai mult, finalul n-a lăsat loc unei continuări, ci ni l-a arătat pe Tony, tâmpit de droguri și îndobitocit de iluzia puterii, cum se lasă ciuruit de gloanțe în timp ce urlă tâmpenii. Adică ei sunt o sută, iar el încă se mai crede Rambo când se năpustește asupra lor cu mitraliera-n brațe. The End.

Ei, n-a fost să fie chiar așa, dacă ne luăm după jocul care a decis să rescrie finalul filmului, pentru a-i da eroului nesperata șansă de a scăpa de sub ploaia de gloanțe. Drept urmare, Tony fentează moartea la finele unui schimb haotic de gloanțe ce pare a dura o veșnicie. Cubanezul nostru invincibil și-a trecut adversarii ca prin sită înainte să evadeze, pentru ca apoi să-și pună, nervos nevoie mare și dornic de răzbunare, soarta în mâinile jucătorului, care va trebui să-i reclădească imperiul pornind de la zero.

Ce mai, interesant mod de a rescrie

povestea filmului, începutul jocului lăsând de înțeles că Tony Montana mai are multe de spus la capitolul storyline, dar desfășurarea ulterioară a evenimentelor a demonstrat, din păcate, exact contrariul. Firul epic, așa subțire

cum este el, e întrerupt adesea de nenumărate tranzacții cu droguri, misiuni de escortă, asasinate și tot felul de alte misiuni secundare care șterg cu buretele amintirea unui capitol anterior în fața provocărilor oferite de unul nou. Gameplay-ul este foarte asemănător seriei Grand Theft Auto - un oraș imens ce-și așteaptă cucerirea, mașini ce pot fi „rechiziționate” după placul inimii și nelipsiții oameni în albastru care, alături de bandele rivale, vor încerca să-i facă lui Tony viața cât mai grea cu putință. Conceptul de joc este identic, însă formula pe care au ales-o băieții



Curățenie de primăvară



de la Ritual ezită să aducă prospețime rețetei.

Praf(uri) în ochi

Având în vedere că am luat la bani mărunți atât versiunea pentru PS2 a jocului, cât și pe cea destinată PC-ului, cu care mi-am făcut mai mult de cap, trebuie să poposesc asupra unor chestiuni care au darul de a clarifica diferențele calitative dintre cele două variante. Una la mână, Scarface se mândrește cu un sistem de ochire și tragere ce facilitează lovirea precisă a țintelor, efectele fiind deosebit de viscerele, decapitățile și amputările sfidând, de altfel, orice logică. Pe consolă sistemul funcționează destul de bine, însă jocul încurajează folosirea sistemului manual de ochire, deoarece astfel lui Tony îi este administrată, din când în când, necesara supradoză de tupeu (Balls) cu care își intimidează adversarii. Din păcate pentru posesorii de PC-uri, sistemul de luptă este prost implementat și mult mai puțin distractiv, iar manevra de ochire precisă a adversarului și eliminarea lui rapidă din scenă sunt îngreunate de mulțimea pașilor (a se citi taste butonate simultan) ce trebuie executate în prealabil. Gamepad-ul consolei o face cu ușurință, comenzile fiind la îndemână, intuitive și ușor de folosit, pe când combinația tastatură-mouse nu face altceva decât să-ți

scoată peri albi până când te obișnuiești, cât de cât, cu ea. Dar, odată cu acumularea unui anumit număr de „Balls”, Tony se supără pe viață (la propriu), intrând în modul rage, moment în care nimeni

și nimic nu-i mai scapă întreg din calea gloanțelor scuipate din perspectivă first-person. Drept recompensă, cu fiecare nouă victimă care-i cade pradă

furiei, Tony are parte și de-o însănoșire treptată, de parcă s-ar hrăni cu energia lor vitală asemenea unui vampir. Așa cum spuneam însă, sistemul de luptă funcționează mai bine pe consolă, portarea pe PC suferind de pe urma neadaptării acestuia la cerințele platformei. Pe de altă parte, condusul mașinilor este o plăcere, iar urmărirea cu bărci cu motor prin canalele orașului nu sunt doar distractive, dar și antrenante în anumite situații.

Punct și de la capăt

Evident, Tony n-a fost resuscitat cu succes doar pentru a masacra gunoaiile orașului Miami în căutarea răzbunării, ci pentru a-și vedea imperiul reclădit. Tranzacțiile cu coca pe la colțuri sunt principalul mijloc de a câștiga bani și respect. Cu bani își poate redecora vila, poate cumpăra diverse afaceri, cum ar fi un cinematograf în aer liber sau o casă de amanet și poate mitui polițiștii care-i miros urmele. Cu cât e mai respectat, cu atât mai repede își poate atinge țelul. Interfața pe care Tony o folosește pentru a cumpăra diverse chestii este simplă și ușor de utilizat, însă harta care îi ghidează pașii prin oraș este adesea confuză. Alegerea unei rute mai scurte către obiectivul final al unei misiuni este îngreunată de insuficiența detaliilor. Să scapi de poliție în această situație este o adevărată corvoadă, iar moartea atrage după sine pierderea banilor pe care Tony îi are prin buzunare în acel moment. Tocmai de aceea, banii câștigați trebuie depuși

la bancă, care îi va reține un anumit procent în schimbul serviciului. Procentul, la fel ca și intimidarea unui adversar sau lingușirea unui

polițist, este calculat prin intermediul unei interfețe patetic de simple, care implică apăsarea unei taste și eliberarea ei la un moment dat pentru a obține efectul scontat.

Ațiunea nu este deloc rea, Scarface delectându-și amatorii cu o serie de misiuni explozive atât la propriu, cât și la figurat. Însă în ciuda faptului că arată și se aude bine, eșecul portării se simte în timp. Efectele vizuale sunt excelente pentru o clonă de GTA, actorul care i-a dat viață lui Tony sună convingător, iar coloana sonoră este de-a dreptul superbă, acoperind aproape orice gen (Motorhead a fost o surpriză mai mult decât plăcută :).

O mică recomandare

Degeaba ai grafică și sunet de calitate, când ai parte de misiuni repetitive, gameplay obositor, o poveste neinteresantă și dialoguri recitate precum răspunsurile date în cadrul unui concurs televizat. Și totuși, momentele a la Scarface, filmul, nu lipsesc și dau o oarecare savoare acțiunii deosebit de violente a jocului, care are parte de câteva misiuni inedite ce mai rup din monotonie. Fericiți cei cu console...

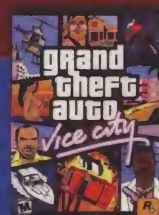
■ KiMO



ALTERNATIVĂ

GTA Vice City

E mare, îți oferă o mulțime de posibilități, e cu mafioți și are ceva ce alții n-au: o poveste captivantă care te ține-n priză.



Gen Action ▶ Producător Radical Entertainment ▶ Distribuitor Vivendi Games ▶ Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▶ Procesor PIV 1,8 MHz ▶ Memorie 256 MB RAM ▶ Accelerare 3D minimum 128 MB RAM ▶ ON-LINE www.scarfacegame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
6
-
5
6

6,6

E clar că Sid Meier nu se va opri niciodată din producția de tycoon-uri. Cred că ar trebui să renunțe la seria asta de Railroads dacă nu are de gând să o aducă un pic la nivelul la care ar trebui să fie. Greșeala pe care o face este aceea de a încerca să se adreseze tuturor categoriilor de gameri, nu numai acelor care sunt obsedați de trenuri. Railroads Tycoon a fost un joc bun. Transport Tycoon Deluxe a fost un joc genial. Nu înțeleg de ce nu se preiau acele principii care au funcționat atât de bine atunci și nu se implementează acum. Ar fi într-adevăr un succes de box-office, chiar dacă acea categorie de gameri cărora le-ar fi destinat ar reprezenta în studii niște amărâte de capete de curbă a lui Gauss. Principiile simplificării de care aminteam și în articolul de Caesar IV se aplică incredibil de bine și aici. De ce să facem un joc complex, bine gândit și inteligent, când putem face jocuri pe care le pot juca chiar și cei care nu știu să citească? Simplu, pentru că un joc, indiferent cât de complex ar fi, dacă este de calitate, se va vinde. Am un singur exemplu de joc care nu a fost un succes din pricina complexității și acela e M.A.X. (Mechanized Assault and Exploration). Însă este o excepție printre titluri gen Capitalism sau Civilization. Oare cine o să-i trezească pe toți adormițiiăștia la realitate?



Dacă șinele de tren ar putea vorbi...

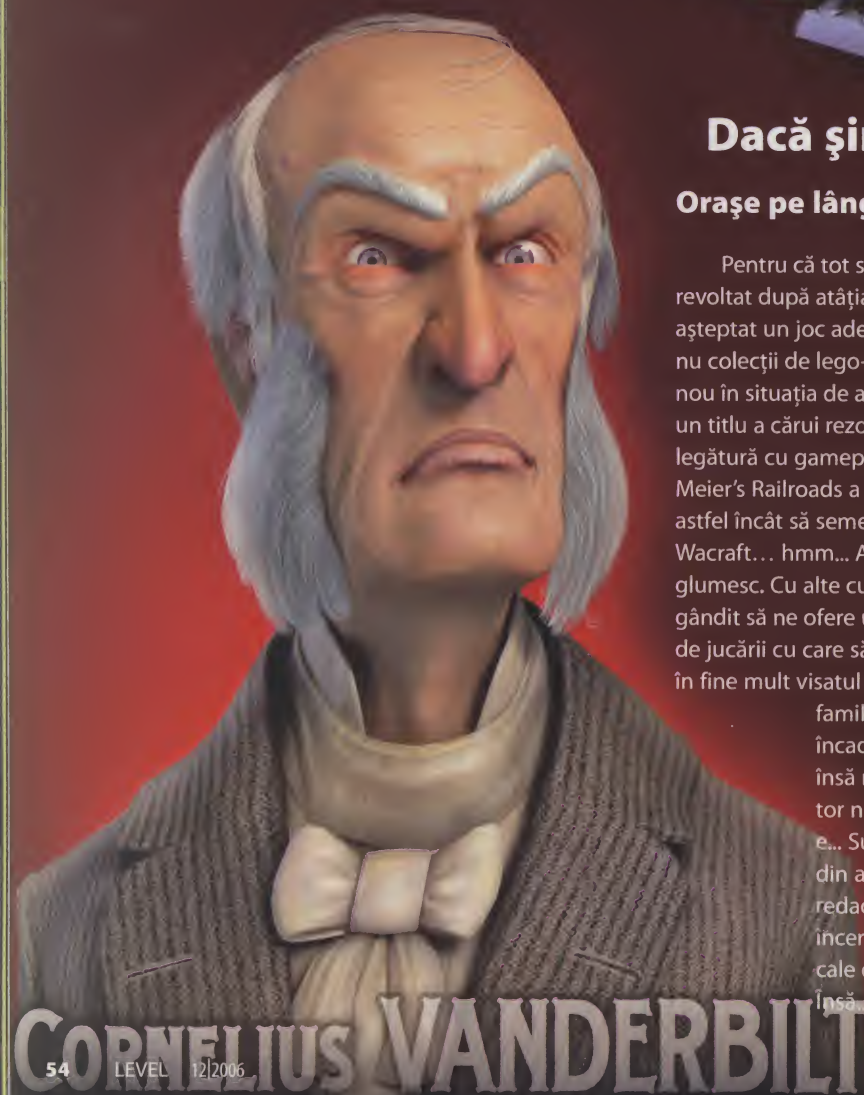
Orașe pe lângă șine

Pentru că tot sunt atât de revoltat după atâția ani în care am așteptat un joc adevărat cu trenuri, nu colecții de lego-uri, mă văd din nou în situația de a vă vorbi despre un titlu a cărui rezonanță nu are legătură cu gameplay-ul. Sid Meier's Railroads a fost modificat astfel încât să semene cu World of Warcraft... hmm... Aș vrea să glumesc. Cu alte cuvinte, Sid s-a gândit să ne ofere un set nou-nouț de jucării cu care să ne construim în fine mult visatul sistem feroviar familial. Aș vrea să-l încadrez undeva, însă nu pot. Simulator nu e, arcade nu e... Sunt într-o ceață din asta redactoricească și încerc să găsesc o cale de a o spulbera. Însă, pentru că tot

aminteam de orașul de lângă șine, iată cum s-a pus problema de data aceasta. Știți că în versiunea anterioară, Railroads Tycoon III, Sid s-a gândit că nu are sens să complice jocul cu prea multe șine de tren, așa că trenurile treceau unul prin celălalt. Acesta a fost unul dintre elementele care au distrus jocul. A construi șine de tren, a le combina, a le pune semafoare este plăcerea principală a oricărui pasionat de astfel de jocuri. Pentru că probabil Sid s-a prins de asta, în această nouă versiune ai posibilitatea de a alege între a lăsa trenurile să treacă unul prin altul sau nu. Evi-



Traseele europene



dent, e un lucru bun... problemele apar în clipa în care trenurile nu vor merge deloc pentru că nu poți pune semafoare. Ele sunt puse de AI, însă nu corespund exact modului în care ți-ai dori să funcționeze. Aștept de atât de multă vreme un sistem prin care să stabilesc niveluri de prioritate la trenuri. Adică să pot hotărî care trenuri sunt mai importante și care nu. Însă, să fim serioși... prea complicat pentru red-necși. Pentru că a reparat un pic partea cu mersul trenurilor, a venit cu o altă găselniță și mai surprinzătoare. Orașele sunt un pic mai mari ca trenurile și se morfează după amplasamentul căii ferate. Cu alte cuvinte, poți pune stația de tren exact în mijlocul orașului... De ce mă băiețe, de ce???



De din vale de Jiu

Minimap

Ok, până acum e aproape praf jocul. În același spirit, Sid a încercat să transforme cât de cât acest joc într-o lecție de istorie a transporturilor, respectiv într-o lecție de geografie.

Povestioarele frumoase referitoare la mari mogulii ai căilor ferate de-a lungul istoriei sunt interesante încă, deși le-am auzit deja în vreo șase jocuri. Jocul nu are o campanie propriu-zisă, ci doar scenarii. Acestea includ majoritatea zonelor lumii, printre care chiar și România. Însă hărțile au fost făcute atât de mici încât orașele sunt mult prea apropiate. Dacă un oraș este conectat, el va crește datorită dezvoltării economice determinate de transporturi. Problemele apar atunci când, în 1944, nu mai faci diferența între Munchen, Berlin și Frankfurt pentru că pe hartă sunt unite deja, din cauza apropierei ireale de mari. Nici nu cred că are sens să vorbim de engine economic pentru că nu există. Partea de cumpărat/vândut acțiuni e exact aceeași, cu diferența că poți limita numărul de acțiuni ce pot fi vândute. Pe partea cealaltă totul se rezumă la cel mai simplu concept de cerere/ofertă. Adică ofertă avem din plin, doar că trebuie transportată pentru a asigura cererea. Eu nu am văzut ca un zăcământ de țiței să expir. De asemenea, nici nu am văzut să se

ALTERNATIVĂ

Transport Tycoon Deluxe

Da, acela vechi de care știm cu toții și pe care oricând îl voi juca cu plăcere. Plin de bug-uri, însă cu noul patch neoficial funcționează superb. Niciodată genele mele de mogul al căilor ferate nu se vor manifesta la fel ca atunci...



simtă vreo recesiune economică, deși au fost anunțate. Cu alte cuvinte, singurul lucru

de care trebuie să te preocupi e să pui șine și trenuri... care este atât de simplificat încât numai că nu se pun singure.

La coș

... și nu mă refer la cel de cumpărături! Tind să cred că jocul a fost gândit mai mult pentru multiplayer, mai ales din cauza lipsei unei campanii. Însă conceptul acesta atât de simplist și neavenit nu cred că o să invite prea tare lumea pe servere. Pur și simplu este genul de lucru despre care află tot ce se poate afla exact în 10 minute de joc. A neglija cea mai importantă caracteristică a firii umane, și anume curiozitatea, este o greșală imensă de marketing. Iar asta vine de la celebrul Sid Meier... Sunt cam speriat de viitor pentru că nu văd decât o monotonie continuă în industrie.

■ Locke

P.S. Mesaj pentru Sid Meier: Sid, dă-o dracului de treabă! Păi noi ce-am vorbit?!

► Gen Sim ► Producător Firaxis Games ►
Distribuitor Take 2 Interactive ► Procesor PIV 1,4 GHz
► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB
VRAM ► ON-LINE www.2kgames.com/railroads/

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
7
5
6
—
5

6,2



Un ușor ambuteiaj în Los Angeles





Instrumente...

Cu toată avalanșa de jocuri de luna asta, am uitat complet de Kiwi Bazalt. Plănuisem să joc un respect, iar după aceea aveam pe rol o vânătoare sănătoasă de badge-uri și poate un PvP bătrânesc în Siren Call, alături de unii dintre puținii care fac PvP pe serverele europene. Ți-ai găsit, de-abia mi-am verificat e-mail-ul, darămite să mai intru în CoV. În

fine, neavând ceva interesant de povestit (poate doar o întâmplare din seara de Halloween, când Kiwi a bătut la ușa

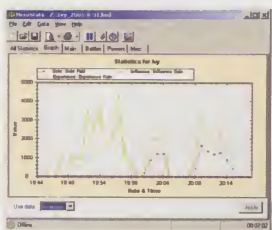
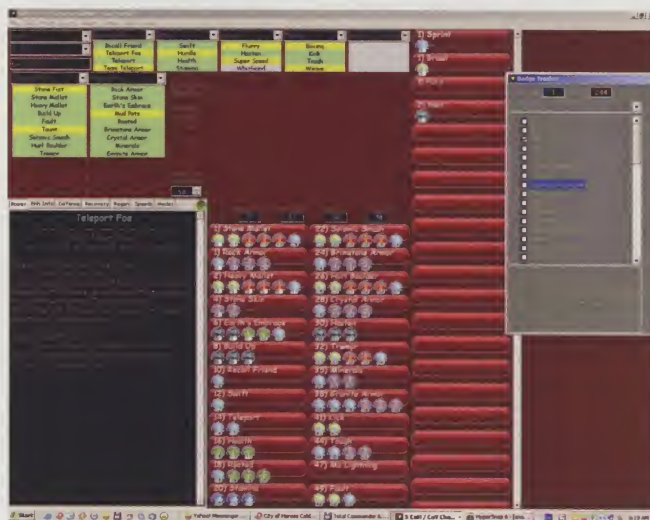
care nu trebuie și câteva stafii străvezii, însoțite de o vrăjitoare stafidită, i-au pus bomboana pe colivă), o să vă fac cunoștință cu două programele deosebit de utile jucătorului înrăit de City of Villains sau City of Heroes, și anume HeroStats și CoH / CoV Character Builder.

Pentru maniacii cifrelor și ai statisticilor sau pentru oamenii care vor să știe exact cât damage au făcut în ultima oră, câtă experiență câștigă pe minut sau cât timp mai trebuie să treacă până expiră un buff sau se încarcă o putere, există HeroStats. Programul trebuie rulat în paralel cu City of Villains și extrage informații utile, pe care le livrează sub formă de statistici alb negru și grafice colorate, de-ți crește inima uitându-te la ele. Foarte util, deoarece oferă o imagine de ansamblu asupra eficienței personajului pe care-l plimbăm prin CoV. Îl puteți descărca de la

www.herostats.org

CoH / CoV Character Builder este, după cum v-ați așteptat, un instrument tare simpatic și util, care vă ajută să proiectați în detaliu un personaj de la nivelul 1 până la 50. Dacă sunteți curioși cum se comportă „pe hârtie” un anume build și n-aveți chef să-l „creșteți” de mic, CoV Character Builder este exact ce vă trebuie. Dacă vă interesează, îl găsiți la <http://sherkilver.coldfront.net/index.php>

■ cloLAN



Statistici	Valori	Procentaj	Procentaj
Totale: Total Damage	4,102.76	775.42	42.54.90
Totale: Total Health	63,982.88	9,029.24	562,342.80
Totale: Total Energy	82.25	11.85	780.23
Totale: Total Mana	82.25	11.85	780.23
Totale: Total Experience	4,793,272.00		
Totale: Total Gold	1,182.85	1,021.80	85,280.26
Totale: Total Reputation	3,489.52	488.72	29,880.82
Totale: Total Karma	3,489.52	488.72	29,880.82

GUILD WARS

Dodo Dodo, dezbrăcatul

Dodo Dodo a fost primul meu personaj de PvP cu ajutorul căruia am băgat spaima în rândul mușterilor care-și caută afirmarea prin arenele din Guild Wars. Ce vremuri, domnule... Spun asta pentru că între timp Dodo Dodo a dispărut subit din slotul pe care îl ocupa, probabil pentru a face loc unui pierde-vară dubios mirositor a PvE. Încercând să-mi reamintesc de el, slotul care îi servea drept casă odinioară a dat naștere unui nou Dodo Dodo! Dar degeaba. Dodo-ul ăsta nu-i Dodo. Mușchii adevăratului Dodo purtau pe ei nu armuri grele, ci însemne magice care-l protejau de săbiile și incantațiile inamicului. Falsul Dodo și-a amintit imediat chestia asta și s-a dezbrăcat până la brâu, dezvăluind o cicatrice cât el de mare, ce-i brăzdează spatele în diagonală. Curios lucru, intrusul nu știe de existența ei, dar se laudă cu cicatricea de pe față, pe care ar fi încasat-o de la o asasină sub podul din Ascalon. Nici măcar în luptă nu strălucește, deoarece pielea goală îl expune prea mult atacurilor nimicitoare și apelează la armură destul de des și numai atunci când are impresia că nu sunt atent.



Aiurea! Îl văd, dar mă fac că plouă. Falsul Dodo e doar o umbră a răposatului Dodo. A încercat să-mi intre în grații, dar tot ce-a reușit să facă a fost să atragă ocheadele damelor și ironiile masculilor din arene. Nu-i deloc de mirare, când te trezești cu o ditamai

cicatricea în fața ta, adânc încrustată în trupul alb ca varul. „E clar. E gay, săracu!”, vine reacția logică. „Gura, vită, sunt doar neînțeles!”, vine răspunsul pițigiat.

■ KiMO

Câștigătorii lunii octombrie

CONCURSURI

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Rayman 10th Anniversary PC a fost câștigat de Farcaș Andrei-Nicolae din Reghin.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul World of Warcraft și Gamecardul de 60 de zile au fost câștigate de către Hortvath-Bojan Paul din Cluj Napoca.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul FIFA 2007 a fost câștigat de către Leu Nicolae din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Goga Răzvan Ioan a câștigat un Nomads Keypad Calculator 2.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul The Fast and the Furious: Tokyo Drift: Palaghiciuc Bogdan din Constanța, Niculcea Teodora-Elena din Pitești, Mamciuc Augustin-Viorel din Solca, Popa Cornel din Cotești și Zamfirache Marius din Râmnicu-Vâlcea.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

10



Poti castiga unul dintre numeroasele premii oferite de Star Print:

CD wallets

SEPCI TRAXDATA

USB STICKS

TRICOURI TRAXDATA



TRAXDATA

FREE EXCLUSIVE GAME

FLASH

DOWNLOAD WITH DVD PACK

INCLUDED ON USB STICK

©2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

JOIN OUR WORLDWIDE COMPETITION!

Prin completarea campurilor de mai sus, imi exprim consimtamantul in mod expres si neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse in acest document sa intre in baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate si utilizate de aceasta in orice activitati legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse si servicii, in conformitate cu legislatia in vigoare. In conformitate cu prevederile legii 677/2001 dispuneti de urmatoarele drepturi: dreptul de informare, dreptul de acces, dreptul de interventie, dreptul de opozitie, dreptul de a fi supus unei decizii individuale, dreptul de a va adresa justitiei. Pentru exercitarea acestor drepturi va rugam sa ne contactati in scris la adresa Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, Brasov sau fax 0268-418728.

UBISOFT

STAR PRINT



Decupati talonul si trimiteti-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brasov, pana ata 1 ianuarie 2006.

Nume

Telefon

Adresa

E-mail



Plictis-highend

Eu și cu Locke am ajuns level 60. Gata cu munca asiduă, gata cu „hai, no, vino să ne ajuți în Dire Maul”, gata cu capul plecat în fața „marilor” serverului, care nici nu se uită la un amărât de level 59. Oare? Level 60 este un soi de moft pentru cei care au prea mult timp liber și nu știu cum să-l folosească. La level 60-x, chiar și dacă acel x este 1, cumva-cumva totul are sens, farmec, este încă un pas către puterea supremă. La level 60 – x, WoW este încă un joc. Dar din momentul în care ai auzit ding-ul final, jocul se transformă într-un alt loc de muncă. Și uite așa weekend-ul trecut, într-un raid de Zul Gurub plănuț pentru trei ore, am fost apostrofată de un puști de 13 ani că domnule, dacă m-am înscris la această aventură, păi trebuia să îmi pregătesc mâncarea pe trei luni, să îmi iau la revedere de la familie și prieteni și să îmi iau concediu de la muncă, fiindcă nu se poate să comentez după numai trei ore de raid că mi-e foame. Păi cum așa?! Puștiul avea plănuț raid BWL după Zul Gurub, el nici nu își imagina că în acea zi



va juca mai puțin de 10 ore. El face asta aproape zi de zi... A cui e vina? Am spus și o repet, orice chestie repetitivă duce la monotonie și plictis, dar dacă vrei să fii uber în WoW, nu ai decât să te pregătești pentru așa ceva. Oare producătorii de jocuri chiar nu pot găsi formula magică pentru a păstra „fun-ul” într-un joc, și mai ales într-un MMO, de nu se mai pot gândi decât să exploateze

vanitatea și lăcomia jucătorilor? În WoW, ți se cere să fii lacom și vanitos. Ce, nu ai tier 2? Ce, îndrăznești să te plângi că nu ai timp să joci măcar 10 ore pe zi? Ești un n00b, ești un nimeni, ești lipsit de skill și onoare fiindcă nu ai sânge să îți lași familia, casa, munca și să fii ca mine, epixxor, mare șmeker într-o lume pe care nici nu o poți atinge...

■ Lara



Pauză

Din nefericire, ultima lună nu a fost una bună pentru Eve Online. A trebuit să fac o mică pauză de joc, ceea ce nu înseamnă că am oprit și antrenamentele. Momentan, duc toate skill-urile de Gunnery la level 5 deoarece sunt absolut necesare pentru un PVP decent. Am renunțat deocamdată să intru în altă organizație, din cauza faptului că nu aș putea ține pasul cu timpul de joc. Însă am avut timp să arunc un ochi peste ceea ce va aduce viitorul, și anume seria de addon-uri cunoscută sub numele de Kali/Shiva. Practic, jocul va ajunge treptat de la Eve Online la Eve Online 2, fără ca voi să fiți nevoiți să achiziționați o nouă versiune. Pe de altă parte, CCP a fuzionat cu unul dintre cei mai importanți producători de RPG-uri Pen&Paper, White Wolf Studios. Parteneriatul acesta ar

putea duce la noi MMORPG-uri, lucru care mă face să fiu tare interesat, având în vedere rezultatele de până acum. Om mai vedea. Promit că luna viitoare o să joc ceva mai mult, că doar vin sărbătorile și timpul liber asociat. Până atunci însă, ar trebui să știți că Eve-ul fierbe din cauza războiului dintre BoB și ASCN, prețurile la HAC-uri și Command Ships au crescut și se anunță vremuri grele pentru cei mai săraci. Pe de altă parte însă, organizațiile cu activitate economică au foarte mult de câștigat de pe urma producției. Un război de asemenea proporții categoric va influența lumea EVE mai mult decât am crede. Cert este că nu avem nicio idee despre ceea ce se va întâmpla în viitor, haosul fiind una dintre posibilități.

■ Locke



best
distribution

CONCURS LEVEL ȘI



**Câștigă unul dintre cele
20 de pachete de trial de 14 zile
pentru World of Warcraft**

Câte clase de mașini există în Need for Speed: Carbon?

- a. 2
b. 3
c. 4



Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Need for Speed: Carbon din acest număr al revistei.

Nume, prenume _____
Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
Localitate _____ Cod _____ Județ _____
Telefon _____ e-mail _____

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
CP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2007.

**CAUTĂ REVISTA
LA CHIOȘCURI
ÎNCEPÂND CU
JUMATĂTEA LUNII
NOIEMBRIE!**

• noiembrie-decembrie 2006 • 9,98 RON • ISSN 1453-7079

CHIP

special

Tips&Tools

CELE MAI BUNE
drivere, utilitare pentru
optimizarea hardware și software

CD INCLUS

CONTINUT:
ATI CATALYST 6.9,
NVIDIA FORCEWARE 91.47,
NVIDIA NDO OPTIMIZER, DRIVER
MONITORING, SYSTEM TWEAK, SYSTEM UTILITIES,
CPU CHUPLY, CRYSTAL CPUID, XP MANAGER,
XP TUNING PRO 6.2, PROCESSORPRIORITY,
SPDRIT SEARCH&RECOVERY 1.0

SISTEMUL DE OPERARE

Cele mai bune sfaturi și trucuri
pentru optimizarea Windows-ului

LUCRUL CU APLICAȚII

74 de tips&tricks și metode
de lucru cu programele

CĂUTAREA CU GOOGLE

Secretele motorului, descoperite

COMPONENTELE HARDWARE

Tweak-uri pentru spor de viteză și stabilitate



> 150 Tips&tricks destinate rezolvării
problemelor la utilizarea PC-ului

HARDWARE

Nintendo DS Lite

Faceți loc, faceți loc, vine „solidul”...

Cu ceva timp în urmă, cei de la Nintendo au anunțat că vor renunța la consolele DS în detrimentul unei alte versiuni, ceva mai „lite” și cu ceva îmbunătățiri. Ei bine, acest lucru s-a întâmplat și în acest moment se comercializează doar noua versiune. Cum bineînțeles orice produs nou trebuie neapărat să vină cu modificări, nici noua versiune a lui DS nu se abate de la regulă. În primul și în primul rând, se constată schimbări majore la capitolul design, unde se simt în minus cele 50 de grame la greutate și cei vreo câțiva centimetri din talie. La fel ca și la precedentul model, există și aici două display-uri, dintre care unul touch screen. Acum luminozitatea ecranelor este mult mai mare și există patru niveluri de control al acesteia, față de doar două la prima variantă. Ca fapt divers, chiar și la cel mai mic nivel al luminozității, DS Lite este mai puternic decât vechea versiune cu luminozitatea dată la maximum. Nici butoanele nu au rămas la fel. Noul face lifting a



trebuit să își lase și aici amprenta „pozitivă”, ajungându-se la schimbări la capitolul forme sau amplasament. De exemplu, micul „stilou” ce se manevrează pe ecranul sensibil la atingere nu mai este parcat în partea din spate, ci noul locaș este amplasat mult mai discret, în partea laterală. De asemenea, nici microfonul nu se mai găsește la bază, ci într-o poziție mai centrală, între cele două ecrane. Fanta prin care se alimentează DS-ul cu carduri cu jocuri a rămas în aceeași poziție și nu trebuie să vă faceți probleme din cauza compatibilității. Atât cardurile de la mai bătrânul GBA, cât și noile

jocuri pentru DS vor rula fără probleme și fără pauze de încărcare între diverse misiuni, cum se întâmplă în cazul altor console portabile.

O altă îmbunătățire majoră este legată de implementarea modulului wireless, cu ajutorul căruia vă puteți confrunta cu prietenii într-un mod foarte liber. Evident, există competiții și jocuri on-line care scot în evidență la maximum această facilități. Din păcate, trebuie să depunem acumulatorul. Spre deosebire de modelul precedent, versiunea Lite rezistă cu aproximativ o oră mai puțin. Așadar, când plecați la drum, sub nicio formă să nu uitați de încărcător. În ceea ce privește coloritul, noul Nintendo DS Lite se găsește în multe variante, deocamdată existând doar cele albe, negre și albastru închis. Din acest punct de vedere, aș dori să vă atrag atenția asupra unui aspect: urmele și zgârieturile. Având întreaga suprafață de tip glossy, adică foarte lucioasă, orice amprentă sau urmă devine foarte vizibilă pe culorile închise. Este cam stresant să stai mai tot timpul să îl ștergi și să îl lustruiești, mai ales că producătorii nu au atașat la pachet și un accesoriu care să vă ajute în această operațiune.

Per ansamblu, această nouă consolă portabilă are potențial și promite mult, mai ales că se vrea a fi un răspuns de moment la PSP-ul celor de la Sony. Ne auzim la Wii...

► **Ofertant:** TNT Games ► **Telefon:** 021-345.55.05
► **Preț:** 682,5 RON

Logitech Wireless DJ Music System este foarte potrivit în această perioadă a anului, când aproape toată lumea încearcă să găsească un colțisor unde să poată dansa și să se simtă bine. Acum, petrecerile sunt în toi și cum este aproape imposibil să satisfaci orice cerere muzicală venită din partea prietenilor, întotdeauna pot apărea discuții. Nu și dacă aveți acest

Logitech Wireless DJ Music System

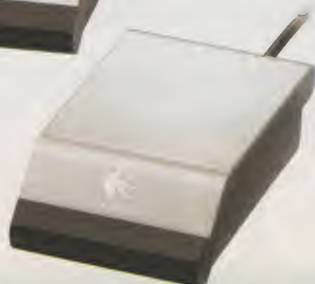
Cu un prieten DJ, petrecerea e mereu în toi

prieten de la Logitech. Nici un MP3 player nu poate asigura suficient spațiu pentru stocarea tuturor pieselor audio preferate, așa că, „DJ”-ul nostru lucrează direct cu PC-urile. Teoretic, capacitatea de stocare pe care o poate pune la bătaie un PC poate fi măsurată de cele mai multe ori în mii și zeci de mii de minute de muzică. Așadar, cu rezervele umplute, putem să apăsăm liniștiți butonul „play”. Logitech Wireless DJ Music System joacă rolul unei interfețe mai „deștepte” între PC și sistemul audio din locuință. Treaba stă foarte simplu. O parte se conectează la PC, o parte la sistemul audio și piesa cea mai interesantă, în mâna voastră. Cu ajutorul aplicației StreamPoint, se poate crea foarte rapid și elegant un playlist cu melodiile preferate de pe acel PC, doar din această telecomandă. În acest fel, melodiile cerute și pe care colegii pot țopăi fericiti sunt

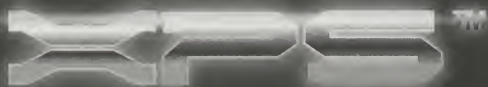
sortate dintr-o simplă apăsare de buton și, cel mai important, fără a mai fi nevoie să ieșiți de pe ringul de dans și să o faceți pe paznicul în fața PC-ului. Display-ul LCD încorporat din telecomandă oferă posibilitatea de a vizualiza și a naviga prin întreaga colecție audio și de a alege exact ceea ce aveți nevoie. De asemenea, controlul și navigarea prin meniuri se fac doar prin apăsarea câtorva butoane foarte intuitive și bine amplasate.

Pentru a satisface orice preferință audio, în playlist pot fi inserate atât melodii în format MP3, WMA, cât și AAC. O problemă pe care playerele clasice MP3 nu o pot rezolva este transmisia posturilor de radio online. Ei bine, cu Logitech Wireless DJ Music System acestea pot fi prinse fără nicio problemă și le puteți asculta și atunci când vreți să aflați ultimele noutăți în domeniu și nu puteți fi la calculator. Trebuie avut grijă la capitolul „online” deoarece s-au detectat mici probleme cu iTunes. Transmisia „datelor” cu notele muzicale se face wireless în banda de 2,4 GHz și, în funcție de „obstacolele” dintre PC și sistemul audio, se poate reduce această distanță semnificativ.

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers
► **Telefon:** 031-402.22.92 ► **Preț:** 250 Euro (fără TVA)



DELL



Power. Performance. Prestige

Dell XPS Family Values

Mobility, performance, entertainment!

DELL XPS 1210

Processor: Intel® Core™ 2 Duo T5600 1.83GHz – T7600 2.33GHz

Display: 12.1" WXGA (1280x800) TrueLife™

Graphics: 256MB NVIDIA® GeForce™ Go 7400

Hard disk: up to 120GB

Memory: up to 4GB

Communication:

- 1.3 mega pixel integrated web cam and microphone
- 10/100 LAN, 56K Modem, 802.11 a/b/g

Multimedia&Entertainment:

4-USB 2.0; IEEE 1394; 5-in-1 card reader; SPDIF



A new gaming experience!

DELL XPS 1710

Processor: Intel® Core™ 2 Duo T7200 2.00 GHz - T7600 2.33 GHz

Display: 17" WUXGA (1920x1200) TrueLife™

Graphics: 512MB NVIDIA™ GeForce™ Go 7900 GTX

Hard disk: up to 120GB

Memory: up to 4GB

Communication:

- 10/100/1000 LAN, 56K Modem, 802.11 a/b/g

Multimedia&Entertainment:

TV out; 6-USB 2.0 ; DVI, SPDIF; 5-in-1 card reader; optional: remote control

Experience the ultimate challenge!

DELL XPS 2010

Processor: Intel® Core™ 2 Duo T7200 2.00 GHz - T7600 2.33 GHz

Display: 20.1" WSXGA+ (1680x1050) TrueLife™

Graphics: 256MB ATI® Mobility™ RADEON™ X1800

Hard disk: up to 240GB (RAID support)

Memory: up to 4 GB

Communication:

- 1.3 mega pixel integrated web cam and microphone

Multimedia&Entertainment:

4-USB 2.0; IEEE 1394; TV out; DVI ; SPDIF; optional: remote control



e-mail: distributie@genesys.ro, www.genesys.ro tel: (021) 242.05.42; fax: (021) 242.05.43
adresa: Bd Dimitrie Pompei nr.8, sector 2, București, cod 020337

București: TULIP COMPUTERS 021-2234242, TECH PC DATA 021-2236571, DALL NET INTERNATIONAL 021-25322941, UNICORN COMPUTERS 021-2532228 Bacău: DEDEMAN 0234-513330; Baia Mare: REAL INFO 0262-250617; Botoșani: ICE COMPUTERS 0231-536777; Brăila: PANCRONEX 0239-617407; Brașov: EXPERT SERVICE IT 0268-410898, FITCO SA 0268-477977; Câmpina: TERON SYSTEMS 0244-374374, Cluj Napoca: TERABIT 0264-433993; Constanța: IIRUC-suc. DOBROGEA 0241-634595; Craiova: VERASYS INTERNATIONAL 0351-306016 Focșani: SECRET SERVICES 0237-237094; Galați: NEXIAL RESEARCH 0236-319120; Medias: BIROTEC 0269-845777; Miercurea Ciuc: NEXTRA PROCOM 0266-371200; Pitești: FAST ELECTRIC 0248-210037; Ploiești: DATANET 0244-512413; Rm. Vâlcea: IVEX 0250-737052, Suceava: NETCOM ACTIV 0230-521268; Timișoara: SARATOGA 0256-499780, ASSITEC 0256-490337

Logitech QuickCam Ultra Vision

O nouă legendă prinde viață

Acum, mai mult ca oricând, se comunică foarte mult. Din orice direcție curg fel de fel de urări, se strâng legăturile între membrii familiei, ce mai, așa e de sărbători. Din păcate, nu toată lumea are posibilitatea de a fi lângă prieteni sau rude, așa că acestora le recomand un astfel de webcam. O comunicare audio-video de calitate nu mai necesită o conexiune foarte mare, așa că puteți comunica cu oricine, indiferent de locul în care s-ar afla. Ultra Vision de la Logitech e mai special decât multe alte webcam-uri prin însăși calitatea pe care o conferă. Alături de cei 1,3 megapixeli nativi pe care îi are senzorul său, cei de la Logitech au atașat și un set de lentile cu un rol foarte bine stabilit în acest segment. Lucrurile bune nu se opresc aici și pot continua cu RightLight, o tehnologie nouă ce are ca scop scoaterea în evidență chiar și a celor mai mici detalii pe care senzorul video le primește chiar și atunci când lumina nu este propice. Un astfel de „filtraj” se poate aplica și sunetului capturat de microfonul încorporat. Astfel că, în timpul unei convorbiri, participanții la discuție nu mai sunt nevoiți să audă tot felul de zgomote din jurul lor. La capetele webcam-ului există două butoane extrem de utile. La apăsarea unuia dintre ele vi se afișează o imagine real time cu ceea ce se transmite, iar celălalt buton poate face o captură a unei imagini din timpul convorbirii. Aplicația ce însoțește acest produs poate crea și anumite efecte în funcție de starea fiecăruia. De exemplu, puteți să vă înfățișați în fața colegilor sub forma unui personaj de desene animate care vă



poate copia exact trăsăturile feței. Abia aștept să fac o video-conferință cu șeful meu :).

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers

► **Telefon:** 031-402.22.92 ► **Preț:** 152 Euro (fără TVA)



Thermaltake Tsunami Dream

Oricine poate avea un vis

De multe ori mi-am imaginat ce bine ar fi să am cel mai tare PC din lume, cele mai supărate plăci video sau cel mai puternic procesor. Eh, trezirea la realitate e crudă, mai ales atunci când arunci și o privire spre propriul calculator și faci rapid un rezumat la ceea ce se găsește în interior. Pentru a mai îndulci această „trezire”, cei de la Thermaltake au creat o carcasă mai deosebită.

Probabil în urma cercetărilor au ajuns la concluzia că, dacă forma ei este mai rotunjită, îți poate domoli din pornirile sălbatice ce te-ar cuprinde când ai vreo supărare. Nu știu în ce măsură poate ajuta, însă are mai mult succes la capitolul design și eficiență în ventilație. Carcasa este complet metalizată, cu influențe foarte puternice din partea aluminiului. Pentru cazuri extreme, oferă o sumedenie de locașuri special gândite pentru amplasarea unor ventilatoare. Pentru că există riscul de a se umple foarte repede cu diverse chestii, vă recomand să apelați cu încredere la filtre de praf, deoarece există un loc gândit și pentru astfel de filtre. Siguranța sistemului este asigurată cu ajutorul unui sistem de închidere a front panel-ului cu cheiță, iar pentru stabilitate, picioarele de la bază pot fi rabatate în lateral. Dacă aveți de gând să luați acest „costum” pentru o configurație nouă, aveți grijă să treceți pe listă și una bucată sursă mai zdravănă ca număr de wați oferiți, nu de alta, dar cea din carcasă lipsește cu desăvârșire.

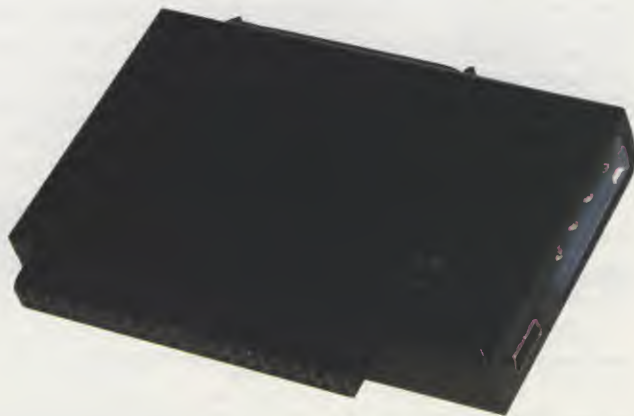
► **Ofertant:** Depozitul de Calculatoare ► **Telefon:** 021-314.78.42 ► **Preț:** 367,7 RON

Scythe Kama Connect USB 2.0

Distracția nu mai costă

De ceva timp, mă lupt cu placa mea de bază să o învăț diverse trucuri ca să pot să îi mai dau din când în când câte un surplus de hard-uri. Eu insist și ea mă refuză de fiecare dată. Acum însă i-am găsit leacul și nu mai are ce comenta. Cu ajutorul acestui adaptor minune, pot să adaug HDD-uri până mă doare mâna. Este un adaptor foarte simplu ce se conectează la un port USB 2.0 și care poate chiar să opereze două hard diskuri fie IDE sau SATA în același timp. Oricum, apar limitările pricinuite de portul USB, însă în acest fel nu mai trebuie să desfac PC-ul de fiecare dată când am de adăugat câteva zeci sau sute de gigă în el.

► **Ofertant:** Quartz Computer ► **Telefon:** 021-316.96.63 ► **Preț:** N/A



LG GSA-H22L

Super, ultra, mega, viteză

Îmi place ceea ce se întâmplă în acest segment. Au reînceput băieții să se bată în viteze din ce în ce mai mari, compatibilitate cât mai bună între medii și, de ce nu, prețuri cât mai mici. Ideală treabă. Iată de ce această unitate optică de la LG este ștanțată cu „18x Super Multi DVD Writer”. Din păcate, mai avem de așteptat iarăși după discurile de plastic. Deocamdată, acestea nu reușesc să țină pasul cu viteza unităților. Dacă această unitate știe să scrie un DVD cu 18x și să rescrie un DVD +RW cu 8x, mediile actuale existente mai au de tras. Capacitățile acesteia nu se opresc aici. Odată cu ea, și cei de la LG au intrat în clubul LightScribe. Această tehnologie permite inscripționarea de imagini și text pe cealaltă suprafață a discului. Nu mai e nevoie să scrijem cu diverse markere titluri și semne ciudate pe el.

► Ofertant: Depozitul de Calculatoare ► Telefon: 071-313.78.42 ► Preț: 146,8 RON



Asus WL-100W

Când „N” nu e, există B și G

După cum bine știți, tehnologia de transmitere fără fir a datelor în banda de 2,4 GHz a atins noi limite, odată cu dezvoltarea standardului 802.11n. Ratele de transfer care se vehiculează cu privire la acest nou standard pot fi de 12 ori mai bune decât cele obținute în cazul standardului 802.11g, iar suprafața de acoperire și partea de securitate vor fi mult îmbunătățite. E îmbucurător că au început să apară produse hardware care funcționează cu acest nou standard, deoarece pe ici colo mai apar mici probleme legate de software-ul care îl utilizează. În condițiile date, cei de la Asus vor să țină pasul cu marii producători din acest domeniu și asta nu poate crea decât avantaje utilizatorilor finali. Un astfel de card PCMCIA este extraordinar pentru cei care dispun de un notebook fără modul wireless încorporat și care doresc să se bucure cu acest avantaj. În condițiile în care standardul „n” este încă în fază de draft, acest card este compatibil și funcționează ireproșabil în combinație cu echipamentele standard „g” și „b”.

► Ofertant: Asus România ► Telefon: N/A ► Preț: 91 Euro (fără TVA)



Altec Lansing VS4221

Eleganța se simte ca la ea acasă

Noul design al sistemelor audio marca Altec Lansing tinde să atingă cât mai multe corzi sensibile. Modelul VS4221 este una dintre dovezi. Calitatea este asemănătoare cu cea a sistemelor audio bine-cunoscute de până acum, iar noutatea apare la capitolul design, care este mai futurist și atrage mult mai mult atenția asupra sistemului. Kit-ul 2.1 are un răspuns în frecvență cuprins între 40 de Hz și 20 de kHz și o putere totală de 35 de wați. Persoanele mai comode vor aprecia foarte mult mica telecomandă ce însoțește acest kit audio. Cu ajutorul ei se pot ajusta doar parametrii opțiunilor clasice: volumul, bass-ul și frecvențele înalte.

► Ofertant: Skin ► Telefon: 021-316.82.00 ► Preț: 299 RON



Steelpad Qck

Preferatele jucătorilor profesioniști

Un mouse pad nepotrivit poate avea consecințe fatale pentru un jucător profesionist. Cei vizați sunt cei care preferă jocurile de tip pac-pac sau pe cele care abuzează de mouse. Mouse pad-urile din această serie „de oțel” sunt construite din materiale pe care „rozătorii” pot zburda mult mai ușurel și astfel se pot obține foarte multe puncte la capitolul precizie. Dimensiunile pad-urilor variază de la model la model și sunt cuprinse între 250 x 210 mm în cazul modelului Qck mini și 450 x 400 mm în cazul modelelor Qck+ și Qck heavy. Modelul steelpad Qck heavy este singurul care dispune de o grosime de 6 mm, ce îi conferă o rezistență sporită în timp. Suprafața ce intră în contact direct cu cea a mouse-ului este realizată pentru a funcționa în condiții excepționale cu orice tip de mouse, fie el cu bilă sau laser.

► Ofertant: Top Quality Computers ► Telefon: 021-233.17.63 ► Preț: steelpad Qck mini: 25,6 RON, steelpad Qck: 36,8 RON, steelpad Qck+: 55 RON, steelpad Qck heavy: 91,8 RON



Abit iDome DS500 și SW510

Doi prieteni de nădejde

Știu că pare puțin ciudat, însă nu trebuie să stați prea mult pe gânduri. Da, într-adevăr, cei de la Abit, care până acum ne-au încântat cu plăci de bază sau video dintre cele mai meseriașe, doresc să adauge în portofoliul lor și segmentul multimedia. Deoarece multe dintre plăcile lor de bază dispun de plăci de sunet integrate sau modulare, cei de la Abit au decis să ofere clienților fideli și nu numai acest sistem audio 2.1. Deși este primul model, calitatea audio este impresionantă. Kit-ul, dacă poate fi numit așa, este format din două produse distincte, cele două boxe „satelit” și subwoofer-ul în sine. Ele se pot achiziționa fie împreună, fie separat.

Conectivitatea lor cu o sursă audio se poate face atât analogic, cât și digital, ambele sisteme oferind posibilitatea de a se conecta unul dintr-altul. Dacă putem vorbi de un mic inconvenient, acesta ar fi volumul. Reglajul acestuia se face independent. Așadar, dacă nu aveți de exemplu o tastatură multimedia din care să reglați volumul din sistem, va trebui să faceți câteva drumuri ca îl să dați când mai tare, când mai încet la fiecare dintre ele. În afară de volum, putem vorbi și de butoane ce permit reglarea nivelului de bas sau înalte și chiar unul care permite activarea modului SFX. Strânsa legătură între acest buton și cipul proprietar Abit, μGuru, are ca rezultat aplicarea a diverse efecte audio de Game, Music, Pop, Rock sau Jazz. Puterea audio nu depășește în total 100 de wați RMS, însă pentru cineva care iubește sunetele calde și ne-



„țipătoare”, acest sistem audio este perfect. Subwoofer-ul dispune de o tehnologie nouă, „Deep Bass eXhaust” ce intervine direct asupra presiunii create de aerul mișcat de membrana

difuzorului din interior. Datorită acestei inovații, frecvențele joase și foarte joase sunt redade mult mai precis.

► Ofertant: ITDirect

► Telefon: 021-320.54.62 ► Preț: N/A



Samsung SyncMaster 205BW

Dimensiunea are și avantajul ei

Vă aduceți aminte expresia cu imaginea și cele 1000 de cuvinte? E încă valabilă, ba mai mult, cu acest monitor de la Samsung cred că se poate ajunge liniștit la vreo 5-6000 de cuvinte. Pe monitorul cu diagonala de 20" puteți vedea niște imagini incredibile. Indiferent că sunt statice sau în mișcare, creează un sentiment foarte plăcut. Pentru mulți, cuvinte ca MagicBright2, MagicColor sau MagicTune nu înseamnă mare lucru, însă aceste tehnologii sunt direct răspunzătoare pentru toate lucrurile bune care se petrec în „spatele” ecranului. Să vă dau câteva exemple: rata contrastului are o valoare de 700:1, în timp ce strălucirea atinge fără probleme cei 300 cd/m². Timpul de răspuns are o valoare acceptabilă de 6 milisecunde, însă putem vorbi de o rezoluție nativă de 1680 x 1050 pixeli. Prin cei doi conectori D-Sub și DVI, Samsung SyncMaster 205BW poate fi conectat la diverse surse de semnal video atât analogic, cât și digital.

► Ofertant: Depozitul de Calculatoare ► Telefon: 021-3137842 ► Preț: 1365,1 RON

Logitech Cordless Internet Handset Aloooo, Gigel e acasă?

Când vorbești de uiți de tine pe Skype, ești practic ținut lângă calculator sau mă rog, la maximum unu-doi metri în jurul lui, atât cât te lasă firul de la căști. Pentru ca lucrurile să nu fie chiar atât de complicate, cei de la Logitech au decis să pună la îndemâna celor „vorbă lungă” un telefon de tip DECT special pentru convorbirile de pe net. Telefonul are o bază ce se conectează la PC prin USB și care comunică pe una dintre cele 10

frecvențe pe care le puteți selecta pe o rază de 50 de metri cu un receptor. Acesta este foarte asemănător cu un telefon mobil, deoarece dispune de multe dintre facilitățile întâlnite la acestea. De exemplu, datorită ecranului său inclus, puteți accesa diverse liste de apeluri telefonice, (primite, date, ratate etc.), vă puteți seta mult mai rapid un ringtone sau efectiv puteți să vedeți cine vă apelează. Telefonul deține certificarea celor de la Skype și în cazul în care dispuneți și de un abonament la aceștia, puteți apela și numere de telefon fixe sau mobile din orice

rețea din lumea asta. În afară de opțiunea de interfon pe care o mai are, dispune și de un conector în care se pot conecta o pereche de căști cu microfon, crescând astfel gradul de libertate și mobilitate. La fel ca orice telefon mobil, și acesta trebuie alimentat. Acumulatorii incluși pot menține aparatul până la 120 de ore în mod stand-by și până la 10 ore în mod convorbire.

► Ofertant: Ultra PRO Computers

► Telefon: 031-402.22.92

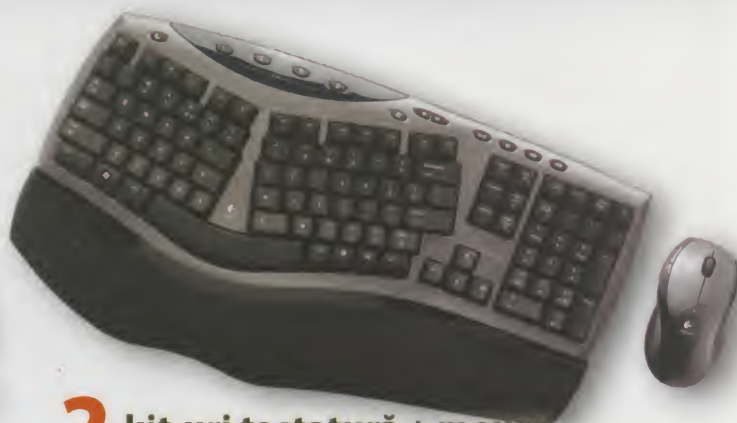
► Preț: 97,6 Euro (fără TVA)



Abonează-te și poți câștiga!



1 set de boxe X-620



2 kit-uri tastatură + mouse
Comfort Laser



2 joystick-uri Wingman
Force 3D



Logitech®



2 joystick-uri
Freedom 2.4



1 Cordless Rumblepad
pentru Playstation



1 telecomandă universală
Harmony 688



1 Cordless Rumblepad
pentru PC

La fiecare abonament pe 12 luni oferim **GRATUIT** o șapcă **LEVEL**!

Abonează-te pe un an la **LEVEL** până în 10 februarie 2007 și intri în cursă pentru a câștiga unul dintre aceste super premii. Câștigătorii vor fi anunțați în revista **LEVEL** din luna martie 2007.



Personal Home Cinema

În domeniul sunetului, capitolul legat de surround este foarte amplu și cu rădăcini foarte adânci. Inițial, sunetul redat era mono, format dintr-un singur canal audio, care până la un punct ar fi fost suficient, însă nu suna complet, ci puțin sec. După aceea a apărut ideea de stereo. Producțiile audio stereo dispuneau nu de unul, ci de două canale audio separate, intitulate sugestiv stânga și dreapta. Existența acestei delimitări foarte clare a permis realizarea a fel de fel de efecte audio. Efectul de surround a fost și încă mai este destul de utilizat, mai ales că „îmbunătățirea” adusă creează o senzație acustică foarte plăcută. Interesant este modul în care s-a pus problema. Dacă pentru posturile de radio transmisia se făcea mono, cel mult stereo, și toată lumea era foarte mulțumită, odată cu televiziunea modernă și cu dezvoltarea nebună a industriei cinematografice, banalul sunet stereo nu mai era suficient. Din acest motiv a crescut și cererea pentru sunete care să reflecte la perfecție senzațiile acustice naturale. Bineînțeles, această bombonică extrem de gustoasă a avut un succes atât de puternic încât sălile de cinematograf ce erau dotate cu un sistem performant de sonorizare surround erau luate întotdeauna cu asalt. Evident, nu a durat o veșnicie până când și în casele noastre am putut crea această atmosferă. În momentul de față, producătorii de echipamente audio pot oferi publicului larg soluții care să permită crearea chiar în căminul propriu a unei atmosfere audio-video asemănătoare cu cea din cinematograf. Totuși, fără o amenajare corespunzătoare a locației în care se dorește vizionarea filmelor, experiența audio nu poate fi „trăită” la adevărata valoare. Deoarece majoritatea dintre noi nu prea ne permitem să „sacrificăm” o părticică din locuință pentru acest scop, au apărut și soluții pentru această categorie de utilizatori. Una dintre acestea sunt căștile

cu surround, care pot oferi experiențe multimedia cu adevărat impresionante. Însă calitatea și realismul pe care îl conferă se limitează la un singur ascultător. Totuși, acest lucru nu poate fi neapărat unul rău. Cei care preferă să joace cu un nivel mai ridicat al volumului vor fi mai puțin apostrofați de către cei din jur pentru simplu fapt că nu mai există acea „poluare” fonică din toate direcțiile. Căștile model 5.1 sunt puțin mai diferite față de cele obișnuite, datorită compoziției în sine. Dacă la un model clasic există două speaker-e, la acestea pot exista până la șase de astfel de „difuzorașe” dispuse câte trei pe fiecare parte. În această configurație spațialitatea sunetului este redată mult mai realist și mult mai clar. Dacă un sistem de boxe 5.1, oricât de performant ar fi, nu este amplasat corespunzător în locuință poate genera „erori” audio din pricina reflexiilor de obiectele din cameră, o astfel de pereche de căști nu va suferi niciodată din cauza unor probleme de acest gen. Așadar, în testul de față am folosit un sistem echipat cu o placă de sunet Creative Sound Blaster X-fi Elite Pro oferită de Ultra PRO Computers, iar materialul de testare a fost format din două piese de referință de pe un DVD audio (96 KHz, 24biți, 6 canale) și două jocuri, Company of Heroes și F.E.A.R. De asemenea, au fost testate și cu track-uri ce pun accentul pe partea de surround, iar în final s-au făcut câteva înregistrări cu microfonul din dotarea fiecărui kit. În concluzie, nota LEVEL a rezultat din nota de performanță în proporție de 60% și din cea obținută la capitolul dotări în proporție de 40 de procente.

■ BogdanS

#1 Teac PowerMax HP-11

O mai veche cunoștință a redacției noastre, această pereche de căști 5.1 în adevăratul sens al cuvântului, dovedește încă o dată că un lucru bine făcut de la început poate fi la înălțime mult timp de acum încolo. Teac PowerMax HP-11 dispune de un control panel extern ce permite selectarea mult mai facilă a sursei pe care dorim să o ascultăm. De exemplu, dacă dispunem și de un sistem de boxe 5.1, comutarea între ele și căști se poate face doar printr-o simplă apăsare de buton, fără a mai fi nevoie să umblăm de fiecare dată la conectorii plăcii de sunet. Același control panel oferă și posibilitatea de a mai conecta încă o a doua pereche de căști 5.1 pentru o altă persoană. Căștile din dotare au o ergonomie deosebită, iar modul în care acestea se „așază” pe urechi nu creează cea senzație de „strâns”. E posibil ca materialul catifelat de contact să aibă partea lui de vină. În cazul unor sunete



mai puternice, acestea pot fi domolite rapid datorită potențioanelor separate (față, spate, centru) amplasate pe fir. Iubitorii de conversații siropoase pe internet pot atașa oricând microfonul din dotare.

**Specificații:**

Lungimea firului: 400 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvență: 20Hz-20kHz
Nota LEVEL: 9,85, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 60 EURO (fără TVA)

#2 Sweex 5.1 Home Theater

**Specificații:**

Lungimea firului: 250 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvență: 20Hz-20kHz
Nota LEVEL: 8,77, Ofertant: Vitacom Electronics,
Preț: 37,4 EURO (fără TVA)

#3 SpeedLink Medusa 5.1 USB

După cum reiese și din denumire, această pereche de căști nu necesită nici un fel de placă de sunet pentru a vă bucura de un sunet deosebit 5.1. SpeedLink Medusa 5.1 USB dispune de propria placă de sunet, ce nu are nevoie decât de un simplu și banal port USB. Dezavantajul acestei soluții, dacă poate fi numit așa, este faptul că nu mai poate fi „atașată” la alte dispozitive audio, PC only. Având propria sursă de prelucrare, calitatea sunetului este foarte plăcută. Nici microfonul din dotare nu este de ignorat. Materialul care-l susține este foarte maleabil, ceea ce îi conferă o flexibilitate foarte mare.

**Specificații:**

Lungimea firului: 200 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvență: 20Hz-25kHz
Nota LEVEL: 8,70, Ofertant: High-End Solutions Company,
Preț: 65 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3
Nume	Teac	Sweex	Speed Link
Model	PowerMax HP-11	5.1 Home Theatre	Medusa 5.1 USB SL-8794
Ofertant	Ultra PRO Computers	Vitacom Electronics	High-End Solutions Comp.
Telefon	031-402.22.92	0264-43.84.01	021-252.53.34
Preț [EUR] (fără TVA)	60	37,4	65
CĂȘTI			
Impedanță	36	32	32
Răspuns în frecvență	20Hz ~ 20KHz	120Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 25KHz
Sensitivitate (dB)	4	3	102
Putere maximă (mW)	4	30	300
MICROFON			
Impedanță	1.5	-	1.5
Răspuns în frecvență	30Hz ~ 16KHz	-	30Hz ~ 16KHz
Sensitivitate (dB)	-60	-	-60
DOTĂRI			
Lungimea firului (cm)	400	250	200
Material construcție speaker-e	Catifea	Vinil	Catifea
Control volum pe fir	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm/RCA	DA	DA	NU
Mobilitate speaker-e	DA	NU	DA
EVALUARE			
Notă Audiție Track1 DVD Audio	10	9	9
Notă Audiție Track 2 DVD Audio	10	10	8
Notă Audiție Joc 1 Company Of Heroes	10	9	9
Notă Audiție Joc 2 F.E.A.R.	10	9	9
Notă Efect Surround	10	10	9
Notă Finală Audiție	10	9,4	8,8
Notă Design	10	9	9
Rezultate			
Notă Performanță	9,75	9,26	8,87
Notă Dotări	10	8,05	8,44
Nota LEVEL	9.85	8.77	8.70

#5 Steelsound 5H V2

Majoritatea produselor realizate de această companie se adresează jucătorilor înrăiți. Unul dintre atuurile acestei perechi de căști este rezistența. Se știe că anumite persoane au o personalitate mai „vulcanică” și în situații mai dificile obișnuiesc să folosească forța brută. Conceptul modular cu care este dotată această pereche de căști garantează o oarecare rezistență la mișcări mai forțate. Deși nu pare, Steelsound 5H V2 dispune și de un microfon... retractabil. Acesta este ascuns într-una dintre căști, iar când este nevoie de el, pur și simplu se extrage asemănător principiului ruletei. În acest fel este mult mai protejat și nici nu deranjează la utilizare. Materialul textil de contact este foarte plăcut și nu obturează complet sunetele venite din exterior, mai ales dacă doriți să lucrați într-un mod cooperativ cu colegii. În vederea unei

mobilități sporite pentru cei care au PC-ul amplasat la o distanță mai mare, căștile sunt însoțite și de un cablu audio prelungitor. Pe toată suprafața acestui fir există fixat un material textil cu rolul de a crește rezistența la diferite acțiuni mecanice.

Specificații:

Lungimea firului: 320 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvență: 16Hz-28kHz
Nota LEVEL: 8,06, Ofertant: Top Quality Computer,
Preț: 86 EURO (fără TVA)



#4 Altec Lansing AH615



Specificații:

Lungimea firului: 290 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în Frecvență: 20Hz-20kHz
Nota LEVEL: 8,38, Ofertant: Skin, Preț: 62 EURO (fără TVA)

#6 Zalman ZM-RS6F

Modelul de față este construit în acest fel pentru a scoate în evidență cât mai bine efectul de surround pe care îl poate oferi. Celor care iubesc portabilitatea, aceste căști li se potrivesc ca o mânășă. Mobilitatea „difuzoarelor” este atât de mare încât acestea pot fi „împachetate” astfel încât poți fi și protejate și pot ocupa un spațiu foarte mic.

Specificații:

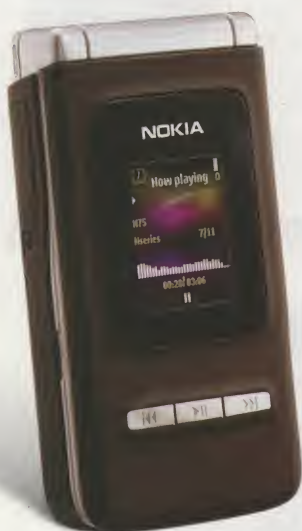
Lungimea firului: 320 cm
Control volum pe fir: DA
Răspuns în frecvență: 50Hz-20KHz
Nota LEVEL: 7,37, Ofertant: PC-Coolers, Preț: 54 EURO (fără TVA)



LOC	4	5	6
Nume	Altec Lansing	Steelsound	Zalman
Model	AHS615	5H V2	ZM-RS6F
Ofertant	Skin	Top Quality Computers	PC-Coolers
Telefon	021-316.82.00	021-233.11.63	021-322.82.92
Preț [EUR] (fără TVA)	62	86	54
CĂȘTI			
Impedanță (?)	32	40	16
Răspuns în frecvență	20Hz ~ 20KHz	16Hz ~ 28KHz	50Hz ~ 20KHz
Sensitivitate (dB)	105	110	89
Putere maximă (mW)	100	2	150
MICROFON			
Impedanță (?)	1,5	2	-
Răspuns în frecvență	30Hz ~ 16KHz	75Hz ~ 16KHz	-
Sensitivitate (dB)	-60	-38	-
DOTĂRI			
Lungimea Firului (cm)	290	320	310
Material Construcție Speakere	Vinil	Textil	Vinil
Control Volum pe Fir	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm/RCA	NU	NU	NU
Mobilitate Speakere	DA	DA	DA
EVALUARE			
Notă Audiție Track1 DVD Audio	8	9	10
Notă Audiție Track 2 DVD Audio	8	8	9
Notă Audiție Joc 1 Company Of Heroes	8	8	9
Notă Audiție Joc 2 FEAR	9	8	10
Notă Efect Surround	8	9	10
Notă Finală Audiție	8.2	8.4	9.6
Notă Design	9	8	9
Rezultate			
Notă Performanță	8.48	8.26	7.14
Notă Dotări	8.23	7.75	7.70
Nota LEVEL	8.38	8.06	7.37

Nokia N75

Oare de ce aleargă acum toată lumea în toate părțile? Aaaa, cadouri, felicitări, încă un rând de cadouri, nebulie mare. Ia să vă arăt câteva chestii care cu siguranță o să vă atragă atenția și cu ajutorul cărora puteți face pe cineva apropiat foarte fericit. N75, unul dintre cele mai proaspete modele de la Nokia, vine cu ceva cu totul spectaculos. Dacă îl faceți cadou cuiva foarte pasionat de muzică, în mod sigur îl



impresionați. N75 dispune de un sistem audio stereo 3D și de 60 MB memorie internă. No problem, avem un slot pentru carduri microSD și puteți liniștiți să creșteți până la 1-2 GB. Camera foto inclusă este mai deosebită, are 2 megapixeli și pe lângă ea apare și un mini flash care poate să mai aprindă atmosfera. Lângă așa o cameră era păcat să nu includă în telefon și o mică funcție de 3G ca să puteți comunica și video. În afară de USB și portul infraroșu, N75 mai pune la bătaie și opțiuni de transfer de date ca Bluetooth, GPRS și, de ce nu, EDGE.

Dimensiuni: 95 x 52 x 20 mm
Greutate: 123 g
Display1: TFT - 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
Display2: TFT - 256.000 culori, 160 x 128 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by: până la 200 de ore
Talk time: maximum 4 ore
Ofertant: vezi www.nokia.ro



Motorola RIZR

Cei de la Motorola au avut succes cu seria RAZR, prin urmare nu s-au oprit doar la aceasta și au dorit să o continue. Noile modele ale liniei RIZR sunt incredibil de... subțiri. Aproape că stai și te întrebi unde au încăput toate funcțiile într-o suprafață atât de mică. Și totuși, modelul RIZR dispune de o cameră foto de 2 MP (1600 x 1200), un flash, funcții de MP3 player, 20 MB memorie internă și chiar o extensie pentru

card microSD. Din păcate, nu putem vorbi despre 3G, însă există celelalte funcții de transfer de date GPRS, EDGE, Bluetooth și USB. Fiind un model quad band, nu trebuie să vă faceți griji că ar exista probleme de funcționare la noi în țară.

Dimensiuni: 106 x 46 x 16 mm
Greutate: 115 g
Display: TFT - 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 230 de ore
Talk time: maximum 3 ore



Sony Ericsson P990i

Profesioniștii apreciază acest telefon pentru ceea ce oferă. Primul lucru care îți încântă degetelele este tastatura QWERTY, ce se găsește imediat

sub tastele numerice. Clar v-ați făcut o idee pentru cine s-ar potrivi acest tip de telefon mobil. Dispune și de câteva aplicații de tip Office, dar mai mult ca toate merită menționate jocurile Vijay Singh Pro Golf și Quadrapo ce se găsesc deja în memoria lui. Memoria internă foarte generoasă este împărțită în două: o parte de vreo 64 MB memorie RAM, 128 MB memorie flash și, dacă nu e suficient, vi se livrează și un card memory stick pro duo de 64 MB. Convenabil, nu?

Dimensiuni: 114 x 54 x 26 mm
Greutate: 150 g
Display: TFT touch screen - 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 400 de ore
Talk time: maximum 9 ore



Samsung X520

Nici oferta celor de la Samsung nu sună rău în această perioadă. X520 este un telefon foarte elegant ce îmbină foarte armonios o paletă coloristică mai sobră. Se adresează unui segment mai puțin pretențios și fără fițe. Camera foto este una doar de design, deoarece realizează fotografii la rezoluție maximă de 640 x 480 pixeli, iar memoria internă nu depășește 2,8 MB. X520 se axează mai mult pe funcția de telefon, având în componență chiar și un kit încorporat de handsfree.

Dimensiuni: 89 x 42 x 18 mm
Greutate: 80 g
Display: TFT - 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 750 mAh
Stand-by: N/A
Talk time: N/A



DIGITAL MUSIC BY HERCULES: LET TALENTS EXPRESS THEMSELVES!

HERCULES PRESENTS ITS NEW PC PERIPHERAL LINE WHICH, IN FRONT OF THE EXPLOSION IN POPULARITY OF DIGITAL MUSIC, OFFERS NEW ENTERTAINMENT AND OPENS UP INCREDIBLE POSSIBILITIES FOR SELF-EXPRESSION FOR EVERYONE. INNOVATING PRODUCTS ON BUOYANT MARKET SEGMENTS.



DJ CONSOLE MK2

The first digital mixing console with integrated audio, which is totally versatile: it allows DJs to not only mix on their computer without any other device, but also integrates itself into a DJ's usual analog equipment – vinyl turntables, CD turntables, external mixer –!



DJ CONTROL MP3

The portable DJ mixing controller for PC, which offers everyone the fun of mixing the music they love! Intuitive and fast controller, it allows users to make their own mixes at home in a flash, as well as personalize their music and host great parties just like a real DJ by creating their own playlists!



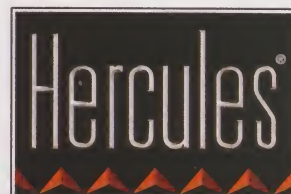
KARAOKE CONSOLE

The new device to have fun, to sing with family or friends and discover (or rediscover) a fun and unique way of doing so! Karaoke station for PC, allowing to access the vast and dynamic selection of karaoke songs available via the Internet, to sing along with all of the music you already have (MP3 files, DVD-Video, CD-Audio...), to personalize them by including your own images, texts and effects.



XPS 2.140/2.160

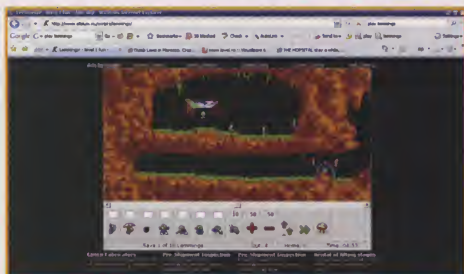
Beautiful design, beautiful sound... The new 2.1 speaker kit line allies elegance, purity of their lines as well as a clear and more enveloping sound than ever before, thanks to the latest HAT technology (Hercules Aluminium Transduction). Two available kits: XPS 2.160 (total output power: 40 Watts RMS) – picture above – and XPS 2.140 (total output power: 60 Watts RMS).



Lemmings Online

Poate că aceia dintre voi care au vârste ce încep cu 3 își aduc aminte de unul dintre cele mai valoroase jocuri ale trecutului, Lemmings. Acei nostalgici au posibilitatea de a-l juca acum de la locurile lor de muncă, direct pe internet. Cei care nu știu de Lemmings, pot să-l joace oricum pentru că ajută la dezvoltarea personalității gameristice.

www.elizium.nu/scripts/lemmings/



Dumb Laws

Probabil că pe mulți dintre voi viața i-a aruncat într-una din cele trei cele mai vâinate facultăți ale părinților voștri, și anume dreptul. Dacă plănuieți să ajungeți parlamentari, pentru numele lui Dumnezeu, evitați să votați legi ca cele care sunt prezentate pe acest site. Adică nu înțeleg de ce nu am voie să umblu dezbrăcat(ă) prin casă dacă îmi place sau de ce nu pot îmbăta un pește...

www.dumblaws.com



The Hospital

Unii amici ai mei au un anumit nivel de teroare în sânge când se gândesc la spitale, mai ales că tendința generală este să îți imaginezi un spital de nebuni, un ospiciu. Nu înțeleg de ce unui om i-ar fi așa frică de niște nebuni. Majoritatea sunt calmi, liniștiți și nici măcar nu ne observă. Site-ul acesta vă arată doar niște aspecte relative, nu trebuie neapărat să vă luați după el...

hospital.apoka.com/hospital.html



Borat

Borat m-a lăsat cu gura căscată. Cu greu mi-a venit să cred că urmăresc un film doldora de scene tabu și un umor genial, dus la extrem. Filmul portretizează Statele Unite ale Americii, așa cum sunt ele, prin ochii jurnalistului kazac Borat Sagdiyev. Documentarul său dezvăluie o latură șocantă a americanilor, caracterizată de rasism, antisemitism și homofobie, „valori” pe care însuși Borat le îmbrățișează cu seninătate.

Comicul britanic Sacha Baron Cohen este cel care îi dă viață scrântitului Borat, jurnalistul care pleacă la New York, însoțit de producătorul său obez Azmat (Ken Davitian). Misiunea sa este aceea de a descoperi tainele culturii americane și de a realiza un documentar pe această temă destinat televiziunii naționale din Kazakstan. Cu engleza lui stricată și păreri șocante despre femei, minorități și handicapați, Borat, care se teme de magia neagră a Țiganilor și a evreilor care își pot schimba forma după placul inimii, este de tot răsul. O veritabilă caricatură a blocului estic demodat și naiv, dacă vreți.

Evit să dezvălui mai multe detalii despre nebunia al cărei titlu întreg este Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan. Filmul a atras deja proteste din partea Kazakstanului, guvernul acestuia fiind revoltat de afirmațiile lui Borat, conform căruia una dintre cele mai populare tradiții kazace este „Fugărirea evreilor”, în care sătenii gonesc cu bățele o caricatură demonică ce reprezintă... Evreul. Rusia nu s-a lăsat nici ea mai prejos, interzicând difuzarea filmului în cinematografe, iar Țiganii dintr-un sat din România care au contribuit la realizarea sa, interpretând „poporul” kazac, se simt înșelați din punct de vedere material. Aceștia acuză salariile mult prea mici comparativ cu încasările mari înregistrate de film la box-office. Oricum ar fi, n-o să înțeleg niciodată de ce Borat a ales tocmai Kazakstanul pentru a face bășcălie pe seama sa, însă interminabilul



meci de wrestling cu Azmat, în care amândoi luptă la pielea goală, îmi va aminti pe veci de film. Borat este amuzant, controversat, curajos și dement. Nu trebuie ratat!

■ KIMO



Heroes

Salvați majoreta!

Lumea se schimbă. Și în bine și în rău. Indivizi împrăștiați prin toată lumea încep să își descopere niște abilități pentru apariția cărora nu găsesc o explicație logică. Unul poate să picteze viitorul când are destule droguri în sânge, altul poate să zboare, altul controlează timpul și poate să se teleporteze unde vrea, o fetiță se aruncă de zece ori de pe un pod și nu pățește nimic. Sunt multe alte personaje, fiecare cu o putere care te face să ți se ridice părul pe spate. Toate ar fi bune și frumoase dacă nu ar fi cineva care încearcă să îi omoare pe fiecare în parte, fără niciun fel de explicație. De fapt, probabil există o explicație, dar până în momentul de față, nici chiar episodul opt nu ne arată cine și de ce.

Super-puternicii eroi încep să întrezărească un viitor sumbru pentru soarta New York-ului, care în câteva săptămâni va dispărea într-o frumoasă ciupercă nucleară. Așa că toți încearcă să găsească motivul și, mai ales, un mod de a opri explozia.

Nimic nu este atât de simplu deoarece o organizație fără acronim intră pe feliș și încearcă să îi controleze pe fiecare dintre acești eroi și să-i folosească pentru a-și atinge scopurile ascunse. Dacă i-ar lua și i-ar folosi pe față lucrurile ar fi clare, dar se mulțumesc să-i țină pentru două zile într-un laborator, de unde le dau apoi drumul în lume cu două linii trase cu marcăruș pe gât.

Totul începe să devină dramatic atunci când cel cu puterea de a manevra timpul după bunul plac se întoarce dintr-un viitor îndepărtat și îi comunică celui mai deștept dintre ei că succesul acțiunii stă în salvarea unei majorete. Nimic mai simplu, deoarece cel care poate să picteze viitorul nu are nevoie decât de o aspirină pentru a vedea ce



se întâmplă. Partea frumoasă este că majoreta în cauză este chiar pipița care nu poate muri, așa că aștept cu sufletul la gură să văd dacă omul negru poate să-i frigă una într-atât de tare încât să nu mai fie în stare să se trezească de pe patul de la morgă și să-i rearanjeze mâțele încă o dată.

■ Koniec



Miami Vice

An: 2006

Regia: Michael Mann

Gen: Acțiune, Thriller

Distribuție: Colin

Farrell, Jamie Foxx,

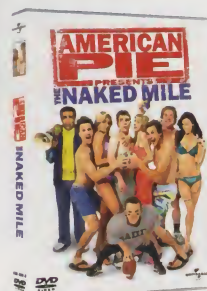
Gong Li, Justin

Theroux, Ciarán Hinds,

Naomie Harris

Suport: DVD

Un produs: Universal Pictures



Plăcinta americană prezintă Cursa în pielea goală

An: 2006

Regia: Joe Nussbaum

Gen: Comedie, Romantic

Distribuție: Candace

Kroslak, Steve Talley

Suport: VCD Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Viața mea în Idlewild

An: 2006

Regia: Bryan Barber

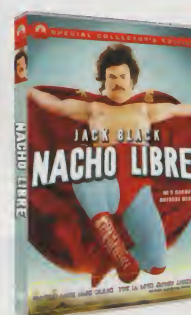
Gen: Dramă, muzical

Distribuție: Andre

Benjamin, Big Boi

Suport: DVD

Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Nacho Libre: un călugăr în ring

An: 2006

Regia: Jared Hess

Gen: Comedie

Distribuție: Jack Black

Suport: DVD

Un produs: PARAMOUNT PICTURES

Doar tu și eu. Al treilea e în plus! You, me and Dupree

An: 2006

Regia: Joe Russo,

Anthony Russo

Gen: Comedie

Distribuție: Owen

Wilson, Kate Hudson

Suport: DVD Un produs: PARAMOUNT PICTURES



Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
Telefon: 021-408.30.40



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc RAYMAN 10TH ANNIVERSARY

Cine este producătorul jocului Dark Messiah of Might and Magic?

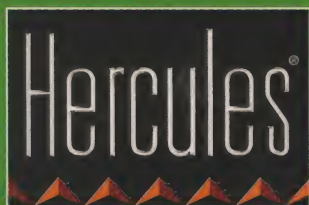
- a. Blue Byte ☐
b. Arkane Studios ☐
c. Blizzard ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Dark Messiah of Might and Magic din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2007.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un HERCULES XPS 200 CLASSIC V2

Cine a semnat un acord cu Bethesda pentru lansarea Star Trek: Legacy pentru Xbox 360 și PC în Europa?

- a. Electronic Arts ☐
b. Vivendi ☐
c. Ubisoft ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica de știri din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2007.

EURO
ENTERTAINMENT
ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Miami Vice

Cine este regizorul filmului Nacho Libre: Un călugăr în ring?

- a. Quentin Tarantino ☐
b. Paul Weitz ☐
c. Jared Hess ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 ianuarie 2007.

Dezlănțuie internetul la viteza luminii.

FIBER LINK — NOUA TA CONEXIUNE
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: **10 MB/S**
ÎN ORAȘUL TĂU ȘI **2 MB/S** ÎN INTERNET

fiberlink



Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?

- Stabilitate și fiabilitate garantate de noua soluție tehnică bazată pe fibră optică.
- Super-viteză de transfer, până la **2 Mb/s** în internet.
- Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din orașul tău, până la **10 Mb/s** – viteze de **40 de ori mai mari** decât cele cu care te-ai obișnuit până acum.
- Abonamente începând cu 9 USD/lună.
- Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament – până la 2200 minute naționale lunare **GRATUITE** în rețelele de telefonie fixă și 30 de minute **GRATUITE** în rețelele de telefonie mobilă.
- Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
- Conectare **GRATUITĂ** (taxă de conectare 0).
- Acces **GRATUIT** la RDS.Link LIVE! – transmisii live online.
- Acces **GRATUIT** la serverele de jocuri și download ale portalului www.linkmania.ro.
- Posibilitatea achiziționării pachetului complet de servicii RCS & RDS – televiziune, internet și telefonie.

INSTALARE ÎN MAXIM
5
ZILE

ABONAMENT **GRATUIT** PRIMELE
3
LUNI

INFORMAȚII CLIENȚI
031 400 4600

internet cu
viteza luminii

rds.LINK
www.rdslink.ro



Înainte mai băteau portarii lovituri libere, acum s-au apucat să apere și jucătorii. **Imagine trimisă de Pîrnu Tudor.**



Ești una cu cartierul... energia este în tine...
Imagine primită de la Andrei Roter.



Probabil caută cablul de net.
Imagine trimisă de VLad.



Prințul la furat rufe și sfoară.
Imagine primită de la Saddam Rebourne.



Și dacă ți-l dau înapoi, promiți că te calmezi și dai afară numai de la ei?
Imagine trimisă de Pîrnu Tudor.



Automobilul viitorului, cu locul de parcare la purtător.
Imagine primită de la Onder Y.

Câștigătorul din acest număr este Pîrnu Tudor.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Prezentare
BMW Seria 3 CC



Interviu
Gerome Galix:
"Peugeot are un
design matur"



Piața
-autoshow-
■ prețuri noi ■ cotații
second-hand ■ oferte
■ catalog de piese și accesorii

3,85 RON

Nr. 162
Anul VII

www.autoshow.ro

autoshow

Bravissimo!

Cover story
Fiat Bravo



Supercar

Nissan 350 Z



Roadster

300 CP în libertate!



Eventiment
Autoshow Top 50



Drive Test
Subaru B9 Tribeca

Comparativ
Dacia Logan MCV vs. Fiat Doblo Panorama



Când spațiul
contează, doar
unul punctează.

descoperă

autoshow

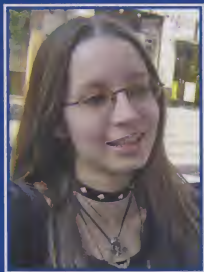
generația

III

la chioșcuri din octombrie

3,85 RON*

*preț cu toate taxele incluse



Afară e cald. De ce tot timpul când mă hotărâsc și eu să purced la a-mi scoate hainele de iarnă din colțuri îndepărtate ale dulapului și a le îndesa în respectivele locuri pe cele de vară se întâmplă ca vremea să se schimbe radical și să trebuiască să mă cocoș pe zece scaune ca să le scot din nou pe cele subțiri?!

Luna asta toată lumea se plânge... de download, de viteză, de fete, de vreme... eu m-aș mai plânge și de lipsa de diacritice. E fain să te plângi... ai impresia că după aceea totul o să se rezolve. Bun. Știi ce aveți de făcut. Scrieți la chatroom@level.ro, de data aceasta până pe 5 decembrie... și ascultați Whitesnake... și nu mai chiuliți și să vă faceți temele și blablalblabla... și nu în ultimul rând, ce așteptați de la Moș Crăciun anul acesta?

■ Akasha

Chatroom

Mugetarea

-- din frustrările băieților --

Mergi pe undeva. Nu contează pe unde: pe câmp, printre blocuri sau pe sub o sârmă pe care sunt puși la uscat chiloți mărimea XXL. Și, tot mergând așa fără scop și fără direcție, îți vine-o idee de genul: „băăăă, ce mișto ar fi să întâlnesc acum o gagică faină!”. Nu apuci bine să ajungi la sfârșitul gândului, că paf!, în fața ta aterizează o gagică voluptuoasă de te sensibilizează la intrinsec. „Moamă, frate, ce noroc, ce mișto, ce gagică!”, îți zici tu și dai să te-appropii de ea. N-ai bine să-ți descleştezi buzele într-o mișcare elogioasă, că iar auzi paf și lângă gagică apare o chestie diformă, bondoacă, celulitică. E un butoi? E monstrul din Loch Ness? E o dură de brânză franțuzească supradimensionată? Nu, e și mai rău: e prietena ei cea mai bună. „De unde dracu' a apărut arătarea? Cum de n-am văzut-o? Doar blochează soarele cu corpul ei!”

Treci peste șocul inițial, îți ștergi de pe față expresia de „am văzut moartea cu ochii”, îți aduni globii oculare dintre pădăii și avansezi cutezător înspre nimfă și sora ei cea vitregă, apocalipsa. Vrei să-i spui ceva gagicii, un număr, un cico, o măslină feliată, dar blestemul supraponderal se bagă între ea și tine, rânjind a lipsă intelectuală. E ca un fel de secretară pocitană asta. Știe tot despre prietena ei - ce ciungă mestecă, câte floricele au șosetele roz purtate ieri sau programul social pe întreaga lună. Ca să ajungi la gagică, trebuie întâi să treci peste ea... sau pe sub ea. Îți faci programare. Gagică se consultă întotdeauna cu lighioana: „Vineri e bine pentru tine, Nuți? (ăstea hâde au întotdeauna nume exotice) Zici că ai meditație, deci nu se poate... Sâmbătă ai lecții de balet, nu? (zău așa, balet? te-au mințit, fată, îți zic eu că ăștia vor să facă pickhammer din tine). Și duminică pian, așa-i? (știam eu că trebuie să aibă și o coardă sensibilă... câți saltimbanci țin coarda asta a ta? 20? 50?) Bine,

deci rămâne pe joia viitoare...”

În răgazul până la întâlnire, te duci într-un suflat la biserică, înfășori un acatist într-o bancnotă de 100 și te rogi să pice ciuma la pat. Maaaare greșală! Vine ziua cea mare și, după ce aștepti 20 de minute în frig, băzâie telefonul. Răspunzi cu clănțănit de dinți. „Nu, nu mor de frig, doar că îmi place mie să cânt simfonii cu dinții. Dar ce s-a întâmplat de nu mai apăreți?” De la celălalt capăt, o voce gingașă conturează năpasta: „Păi, știi, Nuți e bolnavă și trebuie să stau cu ea...” Îți dai jos cerul din cap, o iei la pas spre casă și te defulezi liric în legătură cu Nuți. Peste câțiva ani o să-ți apară și-un volum de poezii.

■ The Psycho

Părerea cititorului

De ce originale?

Auzim o piesă grozavă la radio, urmărim un film incredibil la televizor sau la cinema, auzim de un joc nou interesant și le vrem și noi. Dar de ce să le luăm contrafăcute, când le putem avea în original? Eu una nu văd de ce: calitatea produselor e îndoielnică, CD-urile sunt lipsite de personalitate și de multe ori chiar goale, subtitrările filmelor sunt în neconcordanță cu replicile actorilor, iar jocurile pur și simplu nu seamănă cu originalul, mai ales dacă e vorba de MMO-uri.

În ce privește originalele, lucrurile stau cu totul altfel, deoarece ai garanția calității, iar în caz contrar, poți oricând să te plângi protecției consumatorului (deși rar, foarte rar este nevoie).

Imaginează-ți că îți inviți prietenii în weekend la tine, nu contează motivul. Imaginează-ți apoi reacția lor când vor vedea colecția ta personală de DVD-uri și CD-uri originale, aranjate frumos în bibliotecă (sau în afara ei). Fiecare obiect de acolo te reprezintă: filmele preferate (unele în ediții speciale sau cu diverse bonusuri), albumele originale ale artiștilor momentului și cele mai tari jocuri. Știi povestea

fiecăruia: când l-ai cumpărat, cât ai dat pe el (și cât timp a trebuit să economisești ca să ți-l permiți), când ai văzut/ascultat/jucat filmul/albumul/jocul pentru prima oară și ce impresie ți-a lăsat etc.

Colecția ta crește văzând cu ochii. Bucură-te de filmele, muzica și jocurile preferate așa cum trebuie: în original!

■ Tudorache Liliana

Download și viteză mică

De când s-a inventat internetul a apărut un lucru magnific, interesant, malefic: download-ul. Această opțiune inofensivă la început ne permite transferul de date de pe un site sau de la altcineva din calculator. Acest lucru se face cu ajutorul unor programe și, desigur, cu o conexiune la internet bună. Dar știați că download-ul creează dependență? Ce droguri, frate?! Se download-ează drogurile de pe net?? Luăm marijuana în bytes? Nu! Dar luăm jocuri, muzică, filme... de toate. De ce? Pentru că există pirateria. Dar asta e altceva. Revenind la datele noastre: am spus că e nevoie de o conexiune bună la internet. Eee... eu nu cunosc acest grup de cuvinte. Fac parte dintr-o rețea în bloc, am internet, plătesc la fel de mult ca ăia care au internet singuri, dar... credeți că download-ez cu viteză mare? 20kbps și mai mult nu. Hai, puțin mai mult, te rog!... 19 kbps. Hai mai! Nu fi! Pentru ce te plătesc?!... 12 kbps. Oaaa! Mă mut din rețea, gata. Dar nu o fac că e de ajutor. Am spus de multe ori acest lucru. Dar în continuare iau tot cu acel număr impresionant, obsedant de kbps și reușesc să download-ez cantități impresionante de date. Îți cresc peri albi cât aștepti să le ia, dar asta e! Dependența!

Se oprește internetul. Damm! Ce mă fac?? Mai aveam 3% din joc!! Off... mă duc să mă uit la TV. Peste 3 ore... tot nu a venit ???! Aaarrggghh!! Internet prost !!Mă mut, gata. Măine mă duc la centru și îmi pun net singur. Dar nu o fac. De ce?? Știi voi. Odată tot o fac.

Mai ies afară cu prietenii.

Consumul exagerat de "motoare"
creează... independență!

ATENȚIE!



În fiecare lună
revista moto Nr 1
în România,
la punctele de difuzare a
presei din toată țara

UNIVERS
MOTO

- Bă!! zice unul din ei . Am luat cutare film... e HDTV... se vede super... 4 giga ocupă !!
Eu de colo:
- Și cu cât l-ai luat ??
- Puțin, mă, nu știi ce a avut internetul.
Cam 700-800 kbps. Mă enervează internetul așa.

- Cu cât??? Ahh!! Stai să mă așez undeva!! (800 kbps!! Doamneee!!)
- Ce-ai pățit, mă? Te-ai albit la față !!
- Nu am nimic! zic eu, pentru o fracțiune de secundă vrând să-l strâng de gât. Mă trezesc într-o dimineață. Aprind calculatorul. Disperat iau mouse-ul în mână, deschid Explorer-ul, repede intru în Favorites într-un folder frumos în care țin link-ul de la un site de torrenturi. Mamă, n-am mai văzut ce-au pus ăștia de nu știu cât timp (de seara trecută). Dau clic... The page cannot be found. Buff! Dau cu pumnul în birou!! Cât ghinion!! Înjur!! Alerg prin casă, intru în cameră, deschid TV-ul, stau 30 sec în fața lui, mă întorc la calculator, clic din nou pe link, la fel!!! Mama lui de site, cine l-a făcut !!

Acestea sunt câteva din exemplele dependenței de download din viața de zi cu zi. Ce dacă iau cu 20 kbps? E timp destul. Știi că te îngrozești când pornești programul de download și începi să iei un joc, iar lângă el îți arată timpul în care termină de luat și anume : 99:99:99. Putea la fel de bine să zică: 2 months, 3 weeks, 16 hours, 59 minutes, 41 seconds. Te apuci și calculezi : deci... ammm... mâine îl las deschis 5 ore... ba nu... îi zic lu' mama că-l las deschis când plec la școală. Da' dacă nu mă lasă? Oare pot să-l programez să se închidă cu 5 minute înainte să vină ea de la serviciu??

Dependența cu greu o putem înlătura. Și încă un lucru: Luați-vă net singuri sau intrați într-o rețea cu maxim 6-7 ușeri adulți pentru că mai toata ziua sunt plecați la serviciu și în timpul ala... oaaaa!! 3 mega pe secundă!! Printscreen repede !!

■ Reaper

Sigmund

Ultima parte

Privirea senină a lui Sigmund se îndrepta către perdeaua lianelor ce se strânseseră împletindu-se unele cu altele împiedicând trecerea liberă. În minte-i veneau imaginile codrilor T'ech, copacii înalți cu coroane dese ce adăposteau pe vremuri soiuri de păsări și animale și, nu în ultimul rând, micuțul Pag, cel ce vindeca durerea. Închise ochii, cu greu stăpânindu-și plânsul, apoi privi din nou ochiurile rețelei de liane. Într-un colț se zări o mână micuță, cu trei degete, apoi un cap mic, cu urechi mari și ascuțite, ce străjuiau doi ochi adânci și negri precum lacurile grădinilor din Er'Khalm.

- Pag, tu aici?
- M-ai chemat, Mylord?

- Nu, Pag, nu te-am chemat.
- Eu te-am adus aici, răspunse Arg'han, te-am adus să ne însoțești la stăpânul tău, în adâncurile negre.

- De 750 de primăveri vă așteaptă, de tot atâta timp aștept și eu chemarea voastră. Să mergem, am întârziat deja mult prea mult.

Sigmund privi spre cer. Abia se mai zărea un crâmpel printre brațele prelungi ale copacilor, cu două stelute.

- Azi este Noaptea Zănelor, când cele două luni își întâlnesc drumurile lăsând lumina sacră peste lespede mormântului stăpânului meu. Trebuie să așteptăm clipa prielnică ce ne va deschide cărare către dansul.

Se așezară într-o margine, lăsând într-o parte desaga cu merinde. Pădurea vorbea cu șoapte-ascunse în întunericul nopții, cu foșnet de frunze și vuiet de pământ umed, iar în eterul tare al nopții se simțea miros putred de moarte și pustiu. Sigmund îi întinse lui Arg'han o bucată de vânat

- Ce-i? întrebă acesta.

- Este maig, specialitatea fuscilor. Obişnuiau să gătească fiecare vietate a pământului galben din stepă, motiv pentru care au avut multe de pierdut în timpul războiului... mai ales că stepa a fost ocupată înaintea pădurilor.

- Pădurile sunt toate ocupate?

- Da, prietene, fiecare pas ce-l facem este un nou pericol pe care trebuie să-l înfruntăm. T'ech a rămas sub protecția noastră.

- Cum s-a întâmplat?

- Tu ai păzit-o prietene, căci, străjuind Dark Gate-ul, ai apărat această parte uitată de lume. Dark Gate...

Pag se lăsase pe vine, apoi se așeză în genunchi, ducându-și mânuțele lui mici ca într-o rugăciune. Un cânt al naturii se auzea de pretutindeni. Brizele nopții scoteau sunete de diferite înălțimi mărindu-și sau micșorându-și viteza printre crengile pomilor, coborând în văi ascunse, foșnind frunzele moarte. În întunericul nopții, purtându-și cu măreție mantiile reci, cele două luni se întâlneau într-un război de lumini și raze ce coborau pe piatra rotundă din mijlocul luminișului. Cu zgomot de hribă veche pământul se cutremură și se deschise în fața drumeților, în tot întunericul său, făcându-l pe Bliss să tresară nervos. Drumul cobora cu fiecare lespede învelită de mușchi mucegăiți.

Pag o luă înainte, făcându-le semn cavalierilor să-l urmeze. Sigmund plecă fruntea, ținând brațele puternice pe lângă trupul său falnic. Privi în întunericul pământului, acolo unde îl aștepta cel de-al treilea frate, al treilea crai.

În adâncuri întunecate pășiră cavalerii, urmați de călăuza luminoasă și caldă... cu paloșele scoase, lucind în întunericul de abanos, făcându-le cărarea lucidă. Lespezile de piatră își făceau simțită răceala până și prin

încălțările groase ale trecătorilor, fumegând a ger și a frig. Simțurile li se ascuțeau. O pală de vânt trecu mângâind fruntea lui Sigmund.

- Nu suntem singuri, spuse acesta în șoaptă, Arg'han... mantia ta ce-ți spune?

- Grăiește, prietene, grăiește un cânt vechi uitat de suflu celor ce trăiesc, un cântec mort ce-nvie pe măsură ce pașii ne sunt îndrumați în această temniță neagră și rece.

Pereții de pământ se ridicau în jurul lor, adâncindu-i într-o prăpastie fără de sfârșit. La un moment dat se treziră pe neașteptat în fața unei uși imense încrustate cu simboluri vechi și prăfuite, mărginite de crâmpelii sângerânde, vii.

Sigmund deschise un răvaș și începu să rostească vorbe sacre...

*Cu pași precari am străbătut
Prin neguri și vremi ce-am pierdut.
Venit-am s-aflăm ce-ascunzi tu, străine
În taine de nopți și gânduri haine.*

*Avem lumina și-avem adevăr
Deschide acum al tău zăvor
Arată-te tu, rază de soare
În adânc de-ntuneric și ger de ninsoare.*

În clipele imediat următoare, cu huruit înspăimântător de hribă, ușa se deschise ca la o poruncă sacră, dată de zei aprigi.

- O, Simund, mărețe, ai venit să iei moștenirea ce de veacuri o păzim în măruntaiele noastre. Ne plecăm înaintea ta, stăpâne mărite. Te-am așteptat stăpâne din vremuri aprige să iei cartea ce are slovele drepte ale bunei credințe și ale onoarei.

Sigmund păși majestuos în sala întunecată. Un miros rănced, de mucegai se desprindea dimprejur. Arg'han aprinse o torță. De sus până jos, erau rafturi mari, cu cărți imense în care era cuprinsă înțelepciunea întregului regat al luminilor. Cu coperti purpurii, legate în mătăsuri scumpe și catifele ruginii, ciucuri grei, aurii, cărți multe pline de învățături erau rânduite de mai marii înțelepți în biblioteca străveche. Bătrâni filosofi ce-și dăduseră spiritul întru învățătura celor mulți agoniseră truda studiilor aici. Aici se afla istoria pe care lumea nu avea s-o afle în vecii vecilor, adevăruri ascunse celor slabi și neputincioși, celor ce nu aveau credința și convingerea să le accepte. Pe mese din lemn de trandafir sfânt de aflau orânduite scripturile tuturor credințelor: aici era ecumenia tuturor neamurilor lumii, adevărata istorie a dragonilor de jad din Regatul de Jad distrus în bătălia de la Saydan și povestea măreților cavaleri de ametist, cei mai puternici și secretul mistic al aducerii lor la viață.

Se spunea că cel ce reușea să-i învie avea să stăpânească forțele întunericului de nepătruns...

■ Lady Arwen



Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu
LEVEL**

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Află totul despre Anarchy
Online și câștigă o mulțime
de premii așa cum vrei.

În fiecare sâmbătă
în rețeaua **Radio Mix**



**DA,
doresc:**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL TIPS & TOOLS	9,98 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL octombrie-novembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL FILME PE DVD	9,98 lei		

NOU!!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
RO71ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

**DA, doresc un
ABONAMENT la
revista LEVEL, pe**

Perioada

Preț revistă cu
CD/DVDPreț abonament
revistă cu CD/DVD

6 luni

81 lei

50 lei

12 luni

162 lei

90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonată, cu codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
RO71ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

best
distribution

Câștigă jocul Need for Speed: Carbon



Cine este producătorul jocului Battlefield 2142?

- a. Dice ☐
b. Electronic Arts ☐
c. Tilted Mill Entertainment ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

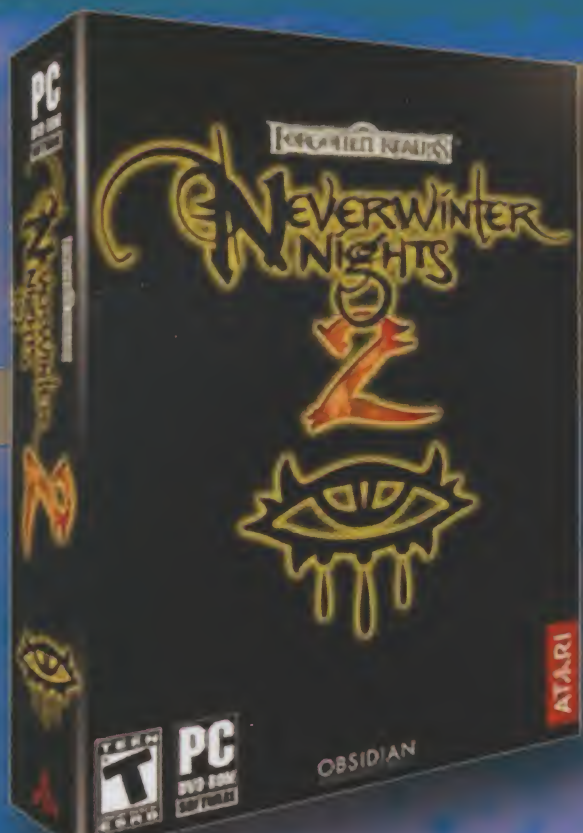
Cod

Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Battlefield 2142 din acest număr al revistei.



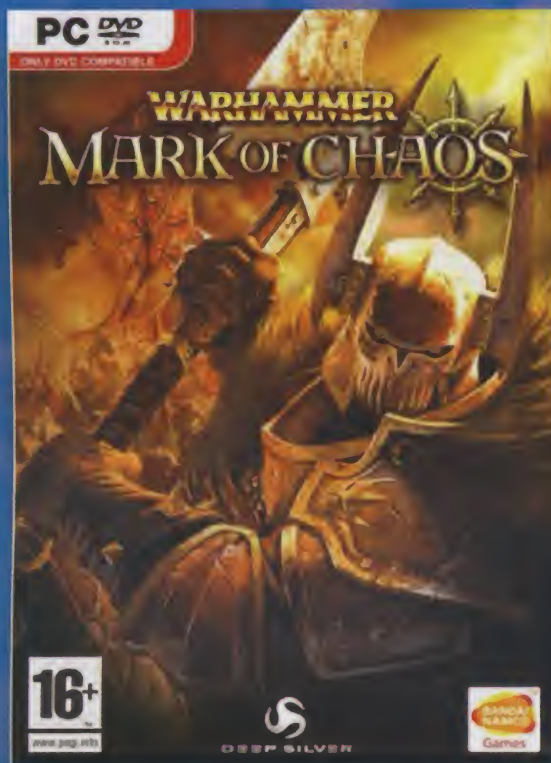
Neverwinter Nights 2

PRINCIPALUL FAVORIT LA RPG-UL
ANULUI 2006



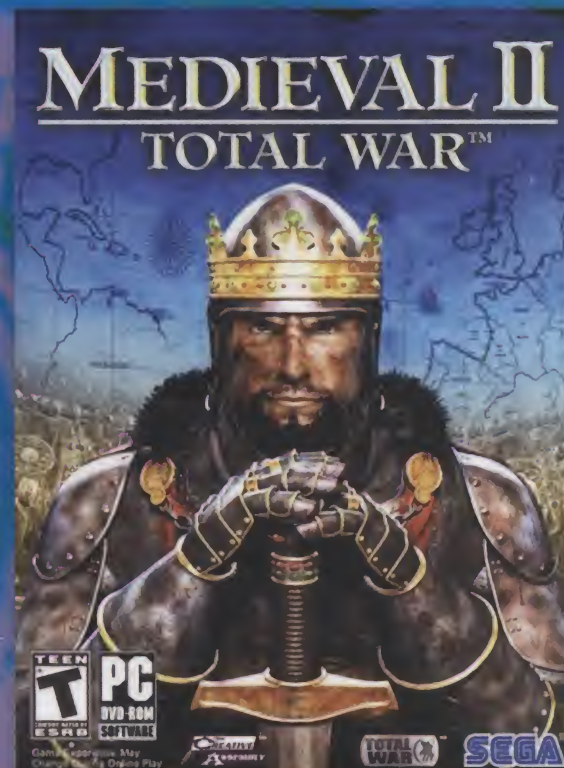
Guild Wars: Nightfall

IAR CÂND NOAPTEA VA VENI/
KIMO NE VA VORBI... RESPECTIV SCRIE



Warhammer: Mark of Chaos

ACELAȘI JOC, DAR MAI BĂTRÂN
CU 40 DE MII DE ANI



Medieval II: Total War

SE TESTEAZĂ LA NIVEL ÎNALT...
ȘI CÂND VA VENI... FEREASCĂ-NE!



Calculator Diablo Dual Core

- Procesor: Intel® Pentium® D 820 (Dual Core 2 x 2.8GHz, LGA775)
- Placă de bază: PM8M3-V
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX6200-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.599 LEI cu TVA • **38,2** LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 PRO

- Procesor: Intel® Core 2 Duo E6300 (1.8GHz, 2MB, LGA775)
- Placă de bază: P965T-A
- Memorie: 1G DDR2 667
- Hard disk: 200GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX7300GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.699 LEI cu TVA • **64** LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 G

- Procesor: Intel® Core 2 Duo EXTREME (2.93GHz, 4MB, LGA775)
- Placă de bază: MSI 975X Platinum
- Memorie: 2G DDR2 667
- Hard disk: 2x500GB SATA2
- Unitate optică: BlueRay
- Interfață grafică: 2xNX7600GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

13.999 LEI cu TVA • **329** LEI cu TVA / lună

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de 16,34%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe

Performanța în care poți avea încredere!

Procesoarele Intel® Core™ 2 Duo - 40% mai performante, reducere consum 40% !

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core™ 2 Duo sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.